YAMAHA

MUSIC PRODUCTION GUIDE

OFFIZIELLER NEWS GUIDE VON YAMAHA & EASY SOUNDS ZUR YAMAHA MUSIC PRODUCTION PRODUKTLINIE

08|2014

CHRISTMAS-GOODIE NEUE PERFORMANCES FÜR MOTIF XF UND MOXF

Inhalt

MOTIF XF / MOXF Performance Soundset „Hybrid Performer“ 3

Exploring Sound: „Live Organ“ 11

Yamaha MOXF Handbook 15

Mobile Music Sequencer Workshop Teil 2 - Kreatives Potenzial 17

DTX900M E-Drum-Workshop „Toursampling“ 24

Sounds & Goodies 29

Impressum 43

Yamaha Synth 40th Anniversary

40 YEARS OF INSPIRATION

YAMAHA FEIERT 40 JAHRE SYNTHESIZER-DESIGN MIT DEN BRANDNEUEN MOTIF XF IN WEISS!

MOTIF XF6 WH

MOTIF XF7 WH

MOTIF XF8 WH

INCLUDING 40TH ANNIVERSARY PREMIUM BOX

- **FL1024M FLASH SPEICHER**
- **USB FLASH SPEICHER (4GB) INKL. SOUND BÄNKEN:**
  - **CHICK'S MARK V**
  - **CS-80**
  - **ULTIMATE PIANO COLLECTION**
  - **VINTAGE SYNTHESIZER COLLECTION**

Yamaha setzt seit 1974 immer wieder neue Maßstäbe im Bau von exzellenten Synthesizern und entwickelt ständig innovative Kreativtools. Die Sounds des SY1, VL1 und DX7 haben ganze Musikstile geprägt. Yamahas Know-How, inspirierende Technik und die legendären Sounds aus 40 Jahren Synth-Geschichte stecken in der MOTIF XF Serie, die zum 40-jährigen Jubiläum nun in einem stylischen weißen Design erhältlich ist.

YAMAHASYNTHSEU YAMAHA.SYNTHESIZERS.EU YouTube YAMAHASYNTHESIZEREU

EUROPE.YAMAHA.COM

YAMAHA

MOTIF XF / MOXF PERFORMANCE SOUND-SET „HYBRID PERFORMER"

In dieser Ausgabe beginnt eine dreiteilige Serie zum Thema Performances. Begleitend dazu wird jeweils ein neues Yamaha-Goodie zum kostenlosen Download bereitgestellt.

Die bisherigen Goodies enthielten fast ausschließlich User Voices und Samples. Von vielen Usern wurde seit längerer Zeit jedoch der Wunsch geäußert, auch im Bereich der Performances und Live-Mixings mit Content bedient zu werden. Diesem Wunsch will Yamaha Europe jetzt entsprechen und stellt neue Soundsets bereit, die wir in dieser Serie besprechen und mit zusätzlichen Tipps und Tricks ergänzen werden.

So sind die folgenden Performance-Sets geplant:

HYBRID PERFORMER - SET 1

32 Performances
Performance-Modus
Programmiert von HaPe Henkel und Peter Krischker

HYBRID PERFORMER - SET 2

16 Hybrid Live Performances
Song-Mixing-Modus
Programmiert von HaPe Henkel

HYBRID PERFORMER - SET 3

32 Hybrid Live Performances
Song-Mixing-Modus
Diese Performances beziehen sich auf Chart-Titel unter Verwendung der vor einigen Jahren ins Leben gerufenen User Sound Library
Programmiert von Jean Moric Behrends

Wie Sie in der Übersicht sehen, werden im ersten Set, das wir in dieser Folge besprechen werden, „herkömmliche" Performances geboten.

Die Sets 2 und 3 enthalten dagegen die bei Live-Keyboardern sehr verbreiteten „Hybrid Live Performances".

Hybrid Live Performances sind Mixings auf höchstem Niveau und mit den weitestgehenden Möglichkeiten. Sie enthalten nicht nur komplexe Layer- und Split-Programmierungen, sondern erlauben es sogar, zwischen Klängen unterbrechungsfrei umzuschalten. Viele ambitionierte und professionelle Keyboarder ziehen diese speziellen Live-Performances den herkömmlichen Performances mit vier Parts vor.

Eine Hybrid Live Performance wird im Song- oder Pattern-Mixing-Modus erstellt. Im Gegensatz zum Performance-Modus stehen hier bis zu 16 Parts zur Verfügung. In einer Hybrid Live Performance können Gruppen mit

unterschiedlichen MIDI-Empfangs-Kanälen (Receive Ch.) gebildet werden. Somit können innerhalb eines Mixings sogar mehrere Performances realisiert werden, die durch die TRACK-SELECT-Tasten umschaltbar sind, ohne dass der vorherige Klang abgeschnitten wird.

Wie das im einzelnen funktioniert, wird Jean Moric Behrends alias „Swagger Jacky“ in seiner Folge ausführlich darstellen. Jean Moric Behrends gilt als der Erfinder der Hybrid Live Performances und setzt diese seit circa zehn Jahren live ein. Für den dritten Teil dieses Workshops wird er ein Best-Of-Set aus der User Sound Library zusammenstellen.

Im zweiten Set wird Hans-Peter Henkel 16 komplett neu erstellte Hybrid Live Performances anbieten.

Doch nun zunächst zum heutigen Thema, den „herkömmlichen“ Performances.

WAS IST EINE PERFORMANCE?

Im Performance-Modus werden verschiedene Voices in einem Layer zusammengemischt oder als Splits über die Tastatur verteilt. Auch Layer-/Split-Kombinationen sind möglich. Jede Performance kann aus bis zu vier verschiedenen Parts bestehen.

Performances sind nicht multi-timbral. Den Parts können also keine individuellen MIDI-Receive-Channels zugewiesen werden.

Im Performance-Play-Modus ist zunächst die PROGRAM-Taste eingeschaltet, womit die Auswahl der Performances mit den Bank-/Gruppen-/Ziffererntasten ermöglicht wird. Eine umfassende und sehr wirkungsvolle Kontrolle erlaubt die PERFORMANCE CONTROL. Wenn diese Taste eingeschaltet ist, sind den Zifferntasten [1] – [16] die folgenden Funktionen zugewiesen, die auch an der Beschriftung unterhalb der Zifferntasten erkennbar sind:

Zifferntasten	Funktion
[1] – [4]	Auswahl der Parts 1–4
[5] – [8]	Ein-/Ausschalten des Arpeggio Switch für Parts 1–4.
[9] – [12]	Aktivieren/Aufheben der Stummschaltung für Parts 1–4.
[13] – [16]	Einstellen der Arpeggio-Haltefunktion für Parts 1–4.

Im Performance- oder Song/Pattern-Mixing-Modus des MOTIF XF können gleichzeitig bis zu vier weitgehend unabhängige Arpeggiatoren verwendet werden. Mit den fünf SF-Tasten (SF1 – SF5) können zudem unterschiedliche Zuordnungen von Arpeggio Types programmiert werden. Dies bedeutet, dass in einer Performance bis zu 20 verschiedene Arpeggio Types zum Einsatz kommen können.

Für weitergehende Informationen zu den Bedienvorgängen im Performance-Modus lesen Sie bitte die entsprechenden Abschnitte der MOTIF XF bzw. MOXF Bedienungsanleitung.

HYBRID PERFORMER – SET 1

Das erste Set der neuen Goodie-Serie enthält zusätzlich zu den bereits erwähnten 32 neuen Performances noch 78 User-Arpeggios und acht Demo-Patterns.

Die neuen User-Arpeggios werden in den Performances aus den Bereichen Dance/Electronic/Ambient verwendet, während die Patterns sich auf die Instrument-orientierten Performances beziehen.

Die Performances basieren ausschließlich auf Factory Voices des MOTIF XF / MOXF, können also unabhängig von den User-Voices geladen werden. Dabei gilt allerdings die Einschränkung, dass die Voicebank USER1 des MOTIF XF die Factory Voices enthalten muss und nicht mit eigenen Voices oder optionalen Soundsets überschrieben sein darf (diese Einschränkung gilt nicht für MOXF, siehe nachfolgender Absatz).

Die Voicebank USER1 ist der zusätzliche Content des MOTIF XF, der beim MOXF in der Preset Voice Bank 9 vorhanden ist. Ein besonderer Schwerpunkt des Performance Sets ist die Verwendung dieser Voices, die bisher nur in einem verhältnismäßig geringen Teil der Factory Performances zum Tragen kommen. Ebenso wurden neben den oben erwähnten User-Arpeggios viele der neueren Preset-Arpeggios verwendet, die erst beim MOTIF XF hinzugefügt wurden.

Die Demo-Patterns wurden ausschließlich mit der intuitiv verwendbaren Funktion "DIRECT PERFORMANCE RECORDING" aufgenommen. Sie enthalten je eine beispielhafte Chord Progression, aufgeteilt in zwei bis fünf Sections. Darüber hinaus wurden die Sections mit der Pattern Chain zu einem Mini-Arrangement verknüpft.

Auf Track 5 bzw. 6 wurde das Pattern-Mixing um eine Solo Voice ergänzt. Dies ermöglicht es, sofort zu den Sections oder der Chain zu spielen. Die Ähnlichkeit einiger Patterns zu Chartstürmern aus den letzten Jahren ist ausnahmsweise einmal nicht rein zufällig (wenngleich die Chord Progressions aus urheberrechtlichen Gründen gezielt ein wenig verdreht wurden). Dazu darf beispielsweise gern gesungen werden. Diese Patterns (und deren "Mutter"-Performances) demonstrieren gleichzeitig, dass es durchaus möglich ist, sich auch unter der ausschließlichen Verwendung von Presets (Voice & ARP!) einem Cover zu nähern.

ARPEGGIO-PERFORMANCES RICHTIG ANWENDEN

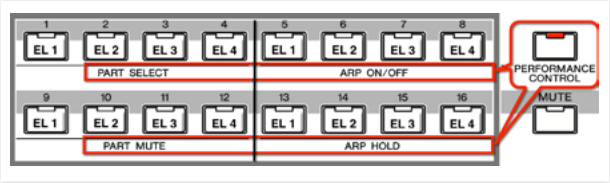
Der MOTIF XF / MOXF bietet sehr unterschiedliche Möglichkeiten der Performance-Programmierung. Dies gilt insbesondere dann, wenn mehrere Parts vom Arpeggiator gesteuert werden. Um zu musikalisch befriedigenden Ergebnissen zu kommen, müssen die Performances möglichst wie vom Programmierer beabsichtigt eingesetzt werden. Mit einiger Routine können Sie selbst herausfinden, wie die unterschiedlichen Performance-Typen am besten funktionieren.

Wenn man sich mit einer Performance näher befassen möchte, ist eine kleine Analyse immer sehr hilfreich. Schalten Sie dazu entweder SOLO oder PERFORMANCE CONTROL ein und hören Sie sich die Parts der Performance einzeln an.

Bei der Aktivierung von SOLO wählen Sie die Parts mit den Zifferntasten 1 – 4 nacheinander aus. Spielen Sie die Parts jeweils kurz an. Bei vielen Parts wird entweder nur der linke oder der rechte Bereich des Keyboards belegt sein. Außerdem kann es sein, dass bei der aktuell gewählten ARP-Sektion (ARP1 – 5) für den entsprechenden Part ein Mute-Arpeggio eingestellt ist. Wählen Sie dann eine andere ARP-Sektion. Dies erfolgt mit den Sub-Funktionstasten SF1 – SF5.

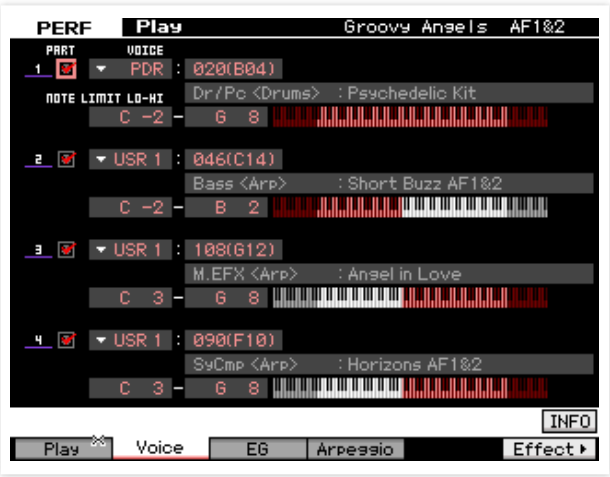
Den SOLO-Modus verlassen Sie, indem Sie wieder PROGRAM (oben rechts) einschalten.

Wenn Sie dagegen PERFORMANCE CONTROL einschalten, erreichen Sie einen klassischen Modus, den viele Yamaha-User schon von Synthesizern seit dem SY77/SY99 kennen.

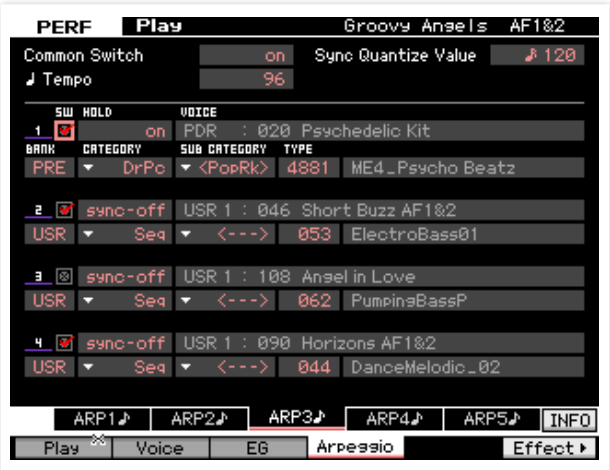


Mit den Zifferntasten 1 – 4 werden die Parts angewählt, mit den darunterliegenden Tasten 9 – 12 werden die entsprechenden Parts stummgeschaltet.

Wenn Sie also mit einer der beiden geschilderten Methoden einen Überblick über die Zusammensetzung der jeweiligen Performance gewonnen haben, wird Ihnen dies dabei helfen, die Performance effektiv einzusetzen.



Sehr schnell können Sie die Struktur einer Performance überblicken, indem Sie im Performance-Play-Modus aus der Anzeige „Play“ [F1] in die Anzeigen „Voice“ [F2] und „Arpeggio“ [F4] wechseln. Sie erkennen sofort die Tastaturbereiche, welche Arpeggien verwendet wurden und ob HOLD aktiviert ist.



Dazu einige Beispiele aus dem neuen Performance-Set.

011 TIGHTROPE WALKER

PART 1 = DRUM VOICE MIT ARPEGGIO

Die Voice wird zwar über den kompletten Tastaturbereich gespielt, das Arpeggio wird aber nur unterhalb von C3 angetriggert. Da der Arpeggio-Part auf HOLD gestellt ist, wird der Drumgroove durchgehend gespielt, also auch nach Loslassen der Taste

PART 2 = BASS VOICE MIT ARPEGGIO

Das Arpeggio erzeugt einen anschwellenden Bass auf dem Offbeat („Pumping Offbass"). Auch der Bass-Part liegt im Bereich unterhalb von C3. Im Gegensatz zum Drum-Part ist der Arpeggiator auf „sync-off" gestellt. Es findet zwar eine Synchronisierung statt, aber beim Loslassen der Taste wird der Bass nicht weitergespielt

PART 3 = SYNTH PAD MIT ARPEGGIO

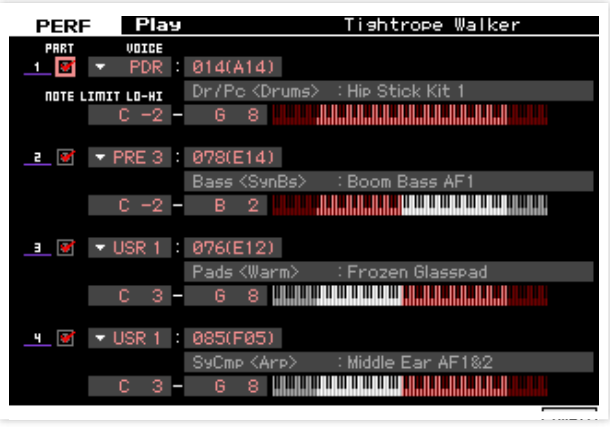
Das Arpeggio erzeugt einen anschwellenden Pad-Sound auf dem Offbeat („Pumping Pad"). Dieser Part liegt im Bereich ab C3 aufwärts

PART 4 = SEQUENCER VOICE MIT ARPEGGIO

Der komplexe Synth-Arpeggio-Sound wird von einem LFO moduliert. Dieser Part liegt ebenfalls im Bereich ab C3 aufwärts

Die kurze Analyse dieser Performance ergibt eine leicht überschaubare Struktur:

Links Drums und Bass, rechts Pad und Sequence, alles vom Arpeggiator gesteuert. Da der Bass immer auf dem Grundton bleibt, brauchen Sie mit der linken Hand nur eine Taste in der gewünschten Tonhöhe zu spielen.



Mit der rechten Hand ist alles denkbar – Akkorde, wechselvolles polyphones Spielen oder nur einfache monophone Linien.

FUNDAMENTAL WICHTIG: SYNCHRONSTART!

Nicht nur für dieses Beispiel, sondern für alle Performances mit Arpeggio-Parts in unterschiedlichen Keyboard-Zonen gilt: Starten Sie Ihr Keyboardspiel rechts und links immer synchron oder im Takt!

Es kann ausgesprochen seltsam klingen, wenn die Arpeggios beider Keyboardhälften nicht synchron laufen.

Wenn Arpeggios in verschiedenen Parts innerhalb eines gleichen Tastaturbereichs ablaufen, kann nichts passieren, sofern die Arpeggio-Einstellungen „hold" oder „Sync-off" gewählt wurden.

Wenn aber, wie in diesem Beispiel, in zwei Keyboard-Zonen Arpeggios verwendet werden, laufen die Arpeggios auseinander, wenn sie nicht im korrekten Timing gestartet werden.

Das kann jedoch nicht passieren, wenn Sie den Arpeggiator für alle Parts synchron starten, indem Sie in beiden Zonen exakt gleichzeitig mit dem Spielen beginnen.

Wenn Sie aber beispielsweise zunächst mit Drums und Bass starten und später rechts die Synth-Parts spielen, sollte der Einsatz dort exakt zum Taktbeginn auf der 1 erfolgen, damit alle Arpeggios synchron laufen.

Nach einer Spielpause oder dem Bearbeiten der Performance ist es immer ratsam, vor dem erneuten Spielen den Arpeggiator einmal kurz aus- und wieder einzuschalten. Dies gilt vor allem, wenn Bearbeitungen im Zusammenhang mit dem Arpeggiator erfolgt sind. Dies

hilft meistens auch, wenn Sie das Gefühl haben, dass irgendetwas nicht synchron läuft.

Die folgenden Performances des Sets 1 verwenden die in diesem Beispiel beschriebene Part-Konfiguration:

- *001 (A01) Elect:Body Painting*
- *007 (A07) Elect:Groovy Angels AF1&2*
- *009 (A09) Elect:Trancing Again*
- *011 (A11) Elect:Tightrope Walker*
- *019 (B03) Elect:Island Hopping*
- *023 (B07) Elect:On the Floor*
- *025 (B09) Elect:Flowing Stream AF1&2*
- *027 (B11) Elect:Smart Body*
- *031 (B15) Elect:Movements in the Fog*

029 NOMAD FROM NOWHERE

PART 1 = DRUM VOICE MIT ARPEGGIO

Die Voice wird zwar über den kompletten Tastaturbereich gespielt, das Arpeggio wird aber nur unterhalb von C3 angetriggert. Da der Arpeggio-Part auf HOLD gestellt ist, wird der Drum-Groove durchgehend gespielt, also auch nach Loslassen der Taste

PART 2 = BERIMBAU VOICE MIT ARPEGGIO

Das Arpeggio zu diesem brasilianischen Musikinstrument wird unterhalb von C3 gespielt. Im Gegensatz zum Drum-Part ist der Arpeggiator auf „sync-off" gestellt. Es findet zwar eine kontinuierliche Synchronisierung statt, aber beim Loslassen der Taste wird das Arpeggio nicht weitergespielt

PART 3 = SYNTH ATMO OHNE ARPEGGIO

Ebenfalls im linken Tastaturbereich unterhalb von C3 ist die Voice „Complexions AF1&2" angelegt. In diesem Part ist kein Arpeggio aktiv

PART 4 = LEAD-PART OHNE ARPEGGIO

Die Voice „Nomad" ist eine Kombination der Instrumente Kaval und Kanun und liegt als Lead-Part im Bereich ab C3 aufwärts

Im Vergleich zum vorherigen Beispiel ist diese Performance einfach strukturiert, da nur zwei Parts mit Arpeggio gespielt werden, beide im linken Tastaturbereich. Somit besteht auch nicht die Gefahr, dass Arpeggios nicht taktsynchron gespielt werden.

Es bietet sich hier an, mit der linken Hand Akkorde und mit der rechten Hand monophone oder polyphone Melodien zu spielen.

Die beiden Performances 021 Tears of November und 003 Magic of the Night weisen eine ähnliche Struktur auf, denn auch hier sind jeweils drei Parts für die linke und ein Part für die rechte Tastaturhälfte vorgesehen. Deshalb gilt hier erneut das Prinzip: Links Akkorde spielen, rechts den Lead-Part.

Bei 021 Tears of November liegen links die Drums, der Bass und ein Synth-Arpeggio übereinander. Bei 003 Magic of the Night wird anstelle des Drum-Parts ein zweites Synth-Arpeggio verwendet.

002 MIDNIGHT IN DA CLUB

PART 1 UND 3 = DRUM VOICE MIT ARPEGGIO

Die Voices werden über den kompletten Tastaturbereich gespielt

PART 3 = BASS VOICE MIT ARPEGGIO

Das Arpeggio spielt einen zu den Drumgrooves passenden Bass. Die tonale Steuerung des Basses erfolgt ebenfalls über die gesamte Tastatur

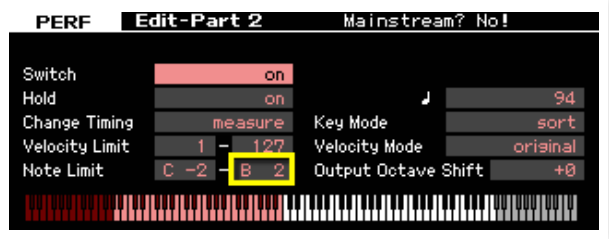
PART 4 = E-PIANO VOICE OHNE ARPEGGIO

Dieser Part ist ebenfalls über die gesamte Tastatur spielbar. Beide Arpeggio-Parts arbeiten im HOLD-Modus, so dass Bass und Drums nach dem Anschlag der ersten Taste permanent aktiv sind

Diese Art Performance ist sehr gut geeignet für instrumentales Solo-Spiel - typischerweise Piano, E-Piano oder ähnliche Voices - mit sogenannten „Open Voicings". Eine alternative Spielweise ist die Kombination aus einem Basston in der linken und dem Akkord in der rechten Hand. Die tiefste Note, die mit der linken Hand gespielt wird, bestimmt zunächst den Basston. Es findet aber auch eine Akkorderkennung statt. Daraus ergeben sich interessante Möglichkeiten. Wird mit der linken Hand ein erkannter Akkord gespielt, variiert der Bass im Rahmen des Arpeggios und spielt Bass-typische Intervalle bzw. Läufe. Wird mit der linken Hand ein Oktav-Bass gespielt bzw. ein durch Open Voicings gespielter Akkord zu komplex, bleibt der Bass auf dem Grundton oder der

Oktave. So lässt sich variantenreiches Spiel erzeugen einschließlich sogenannter Slash-Akkorde, bei denen der Bass eine bestimmte - vom Grundton abweichende - Note zum Akkord spielt. Eine solche Performance ist natürlich auch hervorragend geeignet, um sich zum Gesang zu begleiten. 012 Lucky You, 024 Half Time Special und 026 Moving Slow verwenden dasselbe Prinzip.

Ist eine Akkorderkennung im oberen Bereich der Tastatur nicht erwünscht, lässt sich das über Note Limit im ARP Main-Menü des betreffenden Parts anpassen. So lässt sich individuell auf den Titel bezogen festlegen, bis zu welcher Note die Akkorderkennung greifen soll.



Ähnliche Performances in diesem Set, bei denen die Akkorderkennung im Bereich der linken Hand liegt, sind der nachfolgenden Tabelle zu entnehmen.

- *006 (A06) Rock:MO's Happiness*
- *008 (A08) Elect:Above The Water*
- *014 (A14) R&B:Funky, Funky (4ARP)*
- *016 (A16) Rock:One Groove Fits All*
- *018 (B02) R&B:Shuffle Upp*
- *020 (B04) R&B:Late October Mood*
- *022 (B06) R&B:Mainstream? No!*
- *032 (B16) R&B:Groovy Chaos (4ARP)*

Ein großer Teil dieser Art Performance ist mit zwei oder drei Arpeggio-Parts bestückt, mindestens ein Part bleibt zum freien Spiel über die gesamte Tastatur. Eine Sonderstellung haben die (4ARP)-Performances. Hier sind alle Parts mit einem Arpeggio belegt. Dadurch ist - abhängig von den jeweiligen Voices - nur bedingt Solo-Spiel möglich. Diese Performances eignen sich sehr gut zum Begleiten von Gesang oder anderen Instrumenten. Darüber hinaus sind sie eine geeignete Basis für die Produktion von Patterns. Dazu mehr in einem separaten Absatz.

030 LOST IN ROUGH WORLDS

PART 1 = DRUM VOICE MIT ARPEGGIO

Die Voice wird über den kompletten Tastaturbereich gespielt. Das Arpeggio wird aber nur unterhalb von C3 getriggert

PART 2 = BASS VOICE MIT ARPEGGIO

Das Arpeggio spielt einen zum Drumgroove passenden Bass. Die tonale Steuerung des Basses erfolgt nur unterhalb von C3

PART 3 = GITARRE MIT ARPEGGIO

Ebenfalls unterhalb C3 wird ein auf der Tastatur gespielter Akkord erkannt und auf die Voice bezogen reharmonisiert

PART 4 = ORGAN VOICE OHNE ARPEGGIO

Dieser Part liegt im Bereich ab C3 aufwärts und ist ausschließlich für das Solo-Spiel vorgesehen. Auch die ARPs werden nicht damit gestartet, wodurch beispielsweise ein Intro ohne Begleitung möglich ist

Alle Arpeggio-Parts stehen auf HOLD. Hierbei handelt es sich um die typische Entertainer-Konfiguration, wie man sie von Styles bei Keyboards der PSR- oder Tyros gewohnt ist. Man ist so in der Lage, den Akkord stehen zu lassen und mit der rechten Hand frei zu spielen, während mit links zwischen den Akkordwechseln noch Modulationen möglich sind. Die Arpeggios mit echter Reharmonisierung sind mit "_XS" gekennzeichnet. Weitere Performances nach diesem Muster sind 004 Hop To Be Hip, 010 Grupo Nostalgia sowie 028 Under Minority.

DEMO-PATTERNS

Die Demo-Patterns 1 bis 8 wurden aus den gleichnamigen Performances über DIRECT PERFORMANCE RECORDING eingespielt. Der Pattern-Modus füllt mit bis zu 16 Sections und Voices praktisch eine Lücke zwischen dem Prinzip der Begleitautomatik und einem fertigen Song. Es lassen sich einzelne Teile eines Songs in Sections vorproduzieren. Die Länge einer Section kann zwischen 1 und 256 Takten liegen. Vom eintaktigen Fill bis zu minutenlangen Improvisations-Teilen ist alles möglich.

Im Pattern-Mixing können über die bereits aufgenommenen Parts bis zu zwölf weitere Tracks mit Voices belegt und zum Live-Spiel verwendet werden. So lässt sich die musikalische Darbietung sowohl im Ablauf als auch in der Verwendung der Solo-Voices sehr individuell gestalten.

Soll der Ablauf der Sections festgelegt werden, bietet sich die Pattern-Chain an. Damit lässt sich die Abfolge der Sections in einer Song-artigen Struktur vorab bestimmen und abrufen. Der Vorteil ist, dass im Speicherplatz für ein Pattern alle Sections, das Mixing und die Chain enthalten sind. So lässt sich im Rahmen einer musikalischen Darbietung noch entscheiden, ob mit der vorbereiteten Chain oder individuell gewählten Sections gearbeitet werden soll. Alle acht Demo-Patterns dieses Sets enthalten eine beispielhafte Chain, die Sie im Pattern-Modus über den Button [F5] aktivieren. Betätigen Sie anschließend die [EDIT]-Taste, können Sie die Struktur der Chain nachvollziehen oder Ihren eigenen Wünschen anpassen.

DER DOWNLOAD

Für die drei Sets der Hybrid Performer Serie ist ein gemeinsamer Download-Ordner eingerichtet, dem die Sets in drei Schritten hinzugefügt werden.

Ab sofort ist das hier besprochene erste Set mit den 32 Performances für MOTIF XF und MOXF erhältlich und kann per e-mail mit dem Stichwort „Hybrid“ bestellt werden:

hybridperformer@easysounds.de

Unmittelbar nach erfolgter Registrierung erhalten Sie von EASY SOUNDS einen Downloadlink mit einer Freischaltung für den Content.

Sie können diesen Link auch für die beiden folgenden Sets verwenden, die zusammen mit den nächsten beiden Ausgaben des Music Production Guides veröffentlicht werden.

Wenn Sie Fragen oder Anregungen zu Hybrid Performer haben, teilen Sie uns diese gern über die extra dafür eingerichtete E-Mail-Adresse mit:

hybridperformer@hape13.de

AUSBLICK

In der nächsten Ausgabe setzen wir diese Serie mit der Vorstellung des zweiten Sets fort. Dort gibt es 16 Hybrid Live Performances auf der Basis von Song-Mixings zu entdecken.

Hans-Peter Henkel & Peter Krischker

MOXF

A universe of sounds

FROM A DECADE OF MOTIF

NEU

MOXF8

NEU

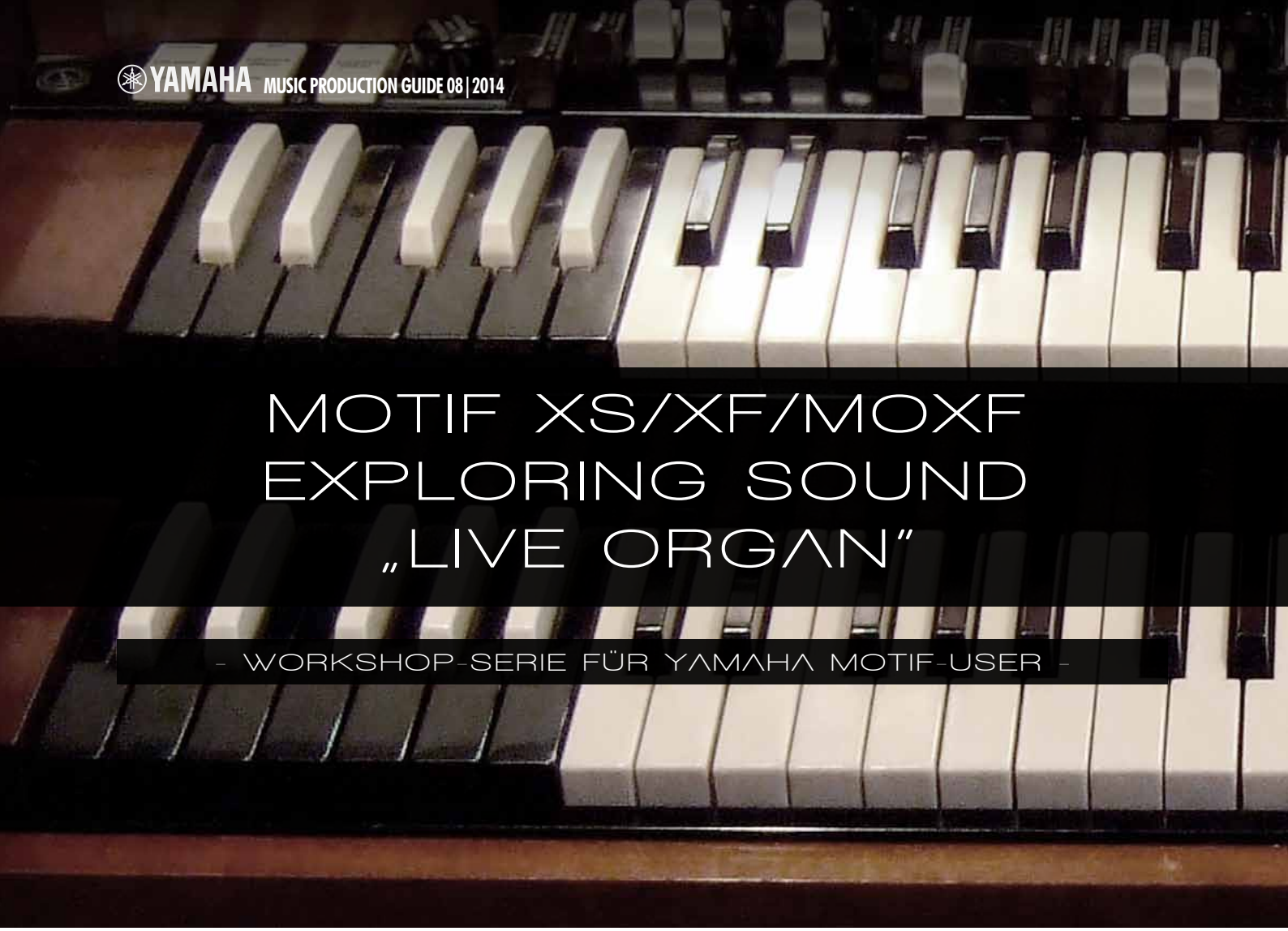
MOXF6

- WAVEFORM DATA AUS DEM MOTIF XF
- 128-NOTEN POLYPHONIE
- BIS ZU 1GB OPTIONALER FLASH SAMPLING SPEICHER
- INTEGRIERTES USB AUDIO/MIDI-INTERFACE
- ULTRALEICHT UND TRANSPORTABEL
- AUDIO INPUT, INKL. VOCODER EFFEKT
- GRATIS VST3 EDITOR SOFTWARE
- NAHTLOSE INTEGRATION IN STEINBERG CUBASE

FACEBOOK.COM/YAMAHA.SYNTHESIZERS.EU

EUROPE.YAMAHA.COM

YAMAHA



MOTIF XS/XF/MOXF EXPLORING SOUND „LIVE ORGAN"

– WORKSHOP-SERIE FÜR YAMAHA MOTIF-USER –

Mehr Samples, mehr Realismus, mehr Live-Feel. Dies ist kein Werbeslogan, sondern beschreibt sehr gut das Konzept einer noch relativ neuen Produktion: „Live Organ" für die MOTIF-Serie klingt nicht nur exzellent, sondern bietet viele kleine Raffinessen für die tägliche Praxis. Genau diese Details schauen wir uns in dieser Workshop-Folge einmal näher an.

Die Thematik „Die perfekte Kopie der Hammond-Orgel" bleibt immer aktuell. Für den MOTIF erschien bereits vor rund sechs Jahren die Library „Organ Session", die auf Aufnahmen der neun Fußlagen und Percussion-Sounds einer originalen Hammond B3 basiert. Für Distortion und Rotor-Effekte bemüht „Organ Session" die internen Effekte des MOTIF. Beim jüngsten Set „Live Organ" ist dies anders: Das Leslie in verschiedenen Geschwindigkeitsstufen und auch die Hammond-typische Distortion eines originalen Instruments liegen als Samples vor und werden nicht mit den Effekten des MOTIF nachgebildet. Das Ergebnis ist ein sehr homogener Gesamtsound auf klanglich hohem Niveau.

MOTIF und Orgelspiel: Welche Sounds Sie wie entdecken und spielen können, zeigt das Video im Motifnews-Youtube-Kanal

DER INHALT AUF EINEN BLICK

Das Set „Live Organ" kommt mit 64 Voices und nochmal so vielen Performances, die Sie jeweils auf der Bank USER 1 finden. Als Bonus gibt es weitere 16 Performances mit einer Kombination aus Drums und Voices. Die insgesamt 42 User-Waveforms ergeben sich aus einem 128 MB großen Sample-Fundus. Das Live-Konzept bereichern noch 244 User-Arpeggios, die musikalisch animieren

und sich teilweise wie Styles eines Arranger-Keyboards verhalten.

Wie bei allen sample-basierten Sets für den Yamaha MOTIF ist es ein „Muss“, zunächst die Waveforms direkt anzuspielen: Drücken Sie auf die Taste „Integrated Sampling“ und wählen Sie die rohen Waveforms der Reihe nach an. Bereits die ersten Vier demonstrieren das Sample-Konzept mit aufgezeichneten Effekten. Waveform 1 und 2 ergeben zusammen einen Stereo-Klang eines langsam rotierenden Orgelsounds, eine Hammond mit Fast Leslie finden Sie auf Waveform 3 und 4 verteilt. In Klartext: Eine Gruppe von vier Waveforms ergibt bei „Live Organ“ einen Stereo-Layer-Klang mit Slow/Fast-Leslie. Alle zusammengehörigen Waveforms sind in der Liste (siehe Screen) farbig markiert (blau oder orange). Bei manchen Voices aus insgesamt acht Elements sind sogar zwei Vierer-Gruppen kombiniert. Auf den Plätzen 29 bis 32 treffen Sie auf spezielle Intervall-geschichtete Klänge, die wir gleich besprechen. Die eher kleinen unauffälligen, aber unverzichtbaren Komponenten eines Hammond-Sounds erleben Sie einmal pur als Waveform 34 bis 42 (verschiedene Clicks, Percussion, etc.).

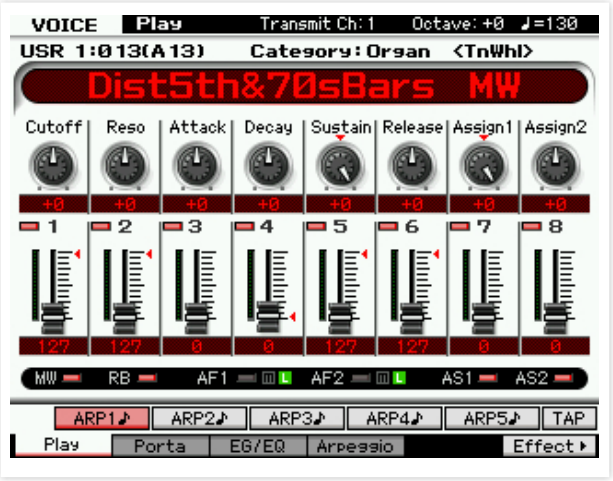
Voice#	User Waveform	Type
1	Axel Clean Slow_L	Lite Distortion, scaled above C3
2	Axel Clean Slow_R	Lite Distortion, scaled above C3
3	Axel Clean Fast_L	Lite Distortion, scaled above C3
4	Axel Clean Fast_R	Lite Distortion, scaled above C3
5	SpecialOrganSlow_L	Lite Distortion
6	SpecialOrganSlow_R	Lite Distortion
7	SpecialOrganFast_L	Lite Distortion
8	SpecialOrganFast_R	Lite Distortion
9	FirstFourDistSlow L	Scaled Distortion
10	FirstFourDistSlow R	Scaled Distortion
11	FirstFourDistFast L	Scaled Distortion
12	FirstFourDistFast R	Scaled Distortion
13	TheRockDstSc_Slow L	Scaled Distortion
14	TheRockDstSc_Slow R	Scaled Distortion
15	TheRockDstSc_Fast L	Scaled Distortion
16	TheRockDstSc_Fast R	Scaled Distortion

ROCK ORGAN PUR: „FIFTH DISTORTED VOICES“

Wer bereits eigene Erfahrungen mit verzerrten Klängen sammeln konnte, wird wissen, dass sich Sounds mit Distortion, vor allem verzerrtes akkordisches Material, klanglich nicht so einfach aufzeichnen und abspielen lassen. „Live Organ“ arbeitet daher mit einem simplen wie effektiven Trick, der Ihnen beim Spiel von Rockorgel-Parts hilft. Quintklänge samt Distortion sind aufgezeichnet worden, die Sie vornehmlich mit der linken Hand ein- oder zweistimmig spielen. Mit Ihrer rechten Hand ergänzen Sie noch erwünschte Akkordtöne. Sie teilen also Akkorde auf, die Verzerrung liefert eigentlich nur den Bass-Part, im Gesamten bekommen Sie aber eine röhrende Orgel, die trotz des starken Distortion-Effekts akkordisch flexibel ist und transparent klingt. Was ein wenig theoretisch wirkt, ist in der Praxis gut umsetzbar.

Die speziellen „Fifth Distortion Voices“ finden Sie auf den USR1-Speicherplätzen 12 bis 18. Bei jeder dieser Voices finden Sie einen Keyboard-Split bei C3. Unterhalb dieser Note liegt ein Tastenbereich mit den Quintklängen, der obere Manualbereich bietet weitgehend cleane Orgelsounds. Für klassischen Rock und Pop spielen Sie diese Quintklänge bitte immer einstimmig. Sie können im Grunde alle verbreiteten Akkordtypen zusammen mit beiden Händen realisieren – selbst auch „Slash Chords“ (Bass- ist nicht gleich Grundton) gelingen, wie im Video zu beobachten. Für eine rockige Dance-Organ sollten Sie aber den Quintklang auf jeden Fall zweistimmig anspielen.

Kleiner Tipp am Rande: Wenn Sie in einer Band spielen, sollten Sie gegebenenfalls den Bass-Anteil der unteren Voice etwas absenken, um tiefe Frequenzen klar dem Bassisten zu überlassen. Wie das geht, skizzieren wir am Beispiel der Voice 013 „Dist5th&70sBars MW“.



Drücken Sie die Tasten „Edit“ und „Common Edit“. Über F6 „Effect“ erreichen Sie INS A (Taste SF2): Hier steht ihnen der Equalizer VCM EQ 501 zur Verfügung, der alle Elements dieser Voice beeinflusst.

VERSTECKTE AUSDRUCKSVIELFALT PER MODULATIONSRAD ENTDECKEN

Eine Allround-Waffe fürs expressive Spiel ist das Modulationsrad bei „Live Organ". Es übernimmt zumindest zwei Aufgaben: Das Überblenden zwischen Elements mit Slow und Fast Leslie-Effekt wie auch subtile Lautstärke-Variationen, die normalerweise per Schwellpedal (Foot Controller) vorgenommen werden. Schauen wir uns diese Multifunktionalität einmal an; entsprechende Voices sind mit dem Kürzel „MW" gekennzeichnet. Wir nehmen Voice USR1-003 „70s Drawbars MW_AF". Halten Sie einen Akkord mit der rechten Hand gedrückt und bewegen Sie nun dezent das Modulationsrad nach oben. Sie vernehmen eine langsam rotierende Leslie-Orgel, bei dem Sie den Pegel minimal reduzieren - diese Feinheiten lassen den Sound etwas lebendiger werden. Befindet sich das Rad in der Mittelposition, hören Sie Slow und Fast Leslie zu etwa gleichen Anteilen. Wenn Sie spontan auf schnelle Rotorgeschwindigkeit umschwenken wollen, drehen Sie das Modulationsrad einfach ganz nach oben.

Das Modulationsrad ist zwar effektvoll eingebunden, es finden aber noch weitere Spielhilfen Anwendung. Bleiben wir bei USR-Voice „70s Drawbars MW_AF": Per Druck auf die Taste AF2 (Assignable Function) ergänzen Sie noch einen Orgelclick für ein rhythmisch prägnanteres Spiel. Mehr Brillanz durch etwas variierte Zugriegel-Einstellungen bekommen Sie mit AF1. Probieren Sie auch den Ribbon Controller aus: Hier können Sie intuitiv wie kreativ die Intensität des Reverbs (beim Original ein Federhall) verändern.

ZUGRIEGEL VARIIEREN UND ORGAN PERCUSSION AUTHENTISCH SPIELEN

Wie soeben erfahren, lassen sich die Positionen der virtuellen Zugriegel blitzschnell mit Hilfe der Assignable Function-Taster verändern. Dies ist gut, wenn Sie beispielsweise eine ähnlich klingende Sound-Variation abrufen wollen.

Mancher Orgelvirtuose glänzt aber auch durch klangliche Veränderungen bei gleichbleibenden Licks oder Phrasen. Solche klanglich-musikalischen Abläufe erreichen Sie natürlich nicht per Taster, sondern mit einem Drehregler. Genau diese Option bietet ihnen „Live Organ" mit den Assignable Knobs (ASS1&2). Rufen Sie bitte einmal USR-Voice 007 „Nine Drawbars MW_AF" auf. Während Sie einen Akkord halten oder ein ostinates Motiv spielen, drehen Sie behutsam an den Drehreglern und beobachten, wie sich sich der Klang allmählich verändert bzw. wie sich die Zugriegelpositionen verschieben. Tipp: Schalten Sie den Arpeggiator ein, der hier als Voice-Demo dient. So brauchen Sie nicht selber zu spielen und können mehr das klangliche Geschehen verfolgen.

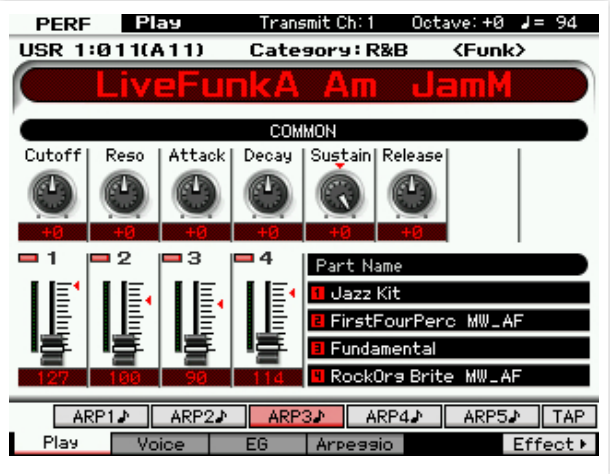
Für etwas wildere und zufälligere Klangspielereien dürfen Sie natürlich nach Herzenslust auch die acht Volume-Slider ins Spiel bringen. Bleiben Sie bei der Voice USR-1 007. Bewegen Sie die Slider (Slider 1 = Element 1 … Slider 7 = Element 7) zunächst nach unten, und drehen Sie sie dann einzeln auf, um der Reihe nach die Soundkomponenten abzuhören. Ergebnis: EL 1+2 = Slow Leslie, EL 3+4 = Fast Leslie, EL 5 = mittlere disharmonische Fußlage, EL 6 = hohe harmonische Fußlage, EL 7 = Organ Click. Wenn Sie möchten, können Sie jetzt anhand der Slider Ihren eigenen Orgelsound bauen und die Voice speichern.

Die Organ Percussion verhält sich bei einer originalen Hammond so, dass legato gespielte Noten ohne Percussion klingen, alle anderen Töne wiederum diesen perkussiven Anschlag haben. Dieser „Single Trigger Mode" ist bei den Voices 43 – 48, 51 und 55 mit Hilfe des USER-LFOs nachempfunden. Weil dieses Spielverhalten für viel User ungewohnt sein dürfte, wird der originale Percussion-Modus erst aktiv, wenn der Drehregler ASSIGN1 aufgedreht wird. In diesem Fall hören Sie bei Legato-Spiel das Percussion-Element deaktiviert.

JAMMEN MIT DEN PERFORMANCES

Etliche User-Arpeggios sorgen bei den 64 Performances von „Live Organ“ für erhöhten Spielspaß. Neuartig für MOTIF-User sind die so genannten „Jam Performances“. Bei genauerem Hinsehen stoßen Sie auf zwei Typen von Begleitungen (im „Liveband-Style“ aus Drums, Bass, etc.) für die linke Hand: „JamS“ und „JamM“. Der Unterschied zwischen diesen beiden Jam-Performances wird im Video demonstriert. Der flexiblere „Jam M“ bietet Ihnen unterschiedliche Modi zur Auswahl. Drücken Sie im unteren Tastaturbereich eine einzige Taste, startet eine vorgegebene Akkordfolge. Sobald Sie aber einen Akkord anspielen, können Sie sich von diesem fest vorgegebenen Akkordschema loslösen.

Als Beispiel nehmen wir Performance USR 1-11 „LiveFunkA Am JamM“.



Wenn Sie ein A in der unteren Tastaturhälfte dieser Split-Performance spielen, erklingt eine viertaktige „Style“-Begleitung mit einem Akkordablauf, der an den Popklassiker „Sunny“ erinnert. Es ist das Akkordschema Am79, C79, Fmaj7, Hmb57, E79 über vier Takte. Dieses feste Viertaktschema können Sie nun spontan aufbrechen, indem Sie einfach anstelle eines einigen Tons einen Dreiklang oder zumindest zwei Töne (Akkorde) auf der Tastatur spielen. Sie nehmen z.B. das „Sunny“-Gerüst für den Chorus und können für die anderen Songteile beliebige Akkorde probieren.

Bei den Performances, die als „JamS“ bezeichnet sind, können Sie nach Art des „Single Finger Modes“ jeweils nur das vorgegebene Akkordschema abspielen. Tonart, Tempo oder auch Effekt- und Soundauswahl lassen sich dennoch ändern. Während diese Jam-Tracks zum alleinigen Üben oder beim Songwriting hilfreich sind, probieren Sie bitte die 16 Bonus-Performances (65 – 80) zusammen mit anderen Musikern (Bass, Guitar, Sax, etc.) aus.

SCHLUSS

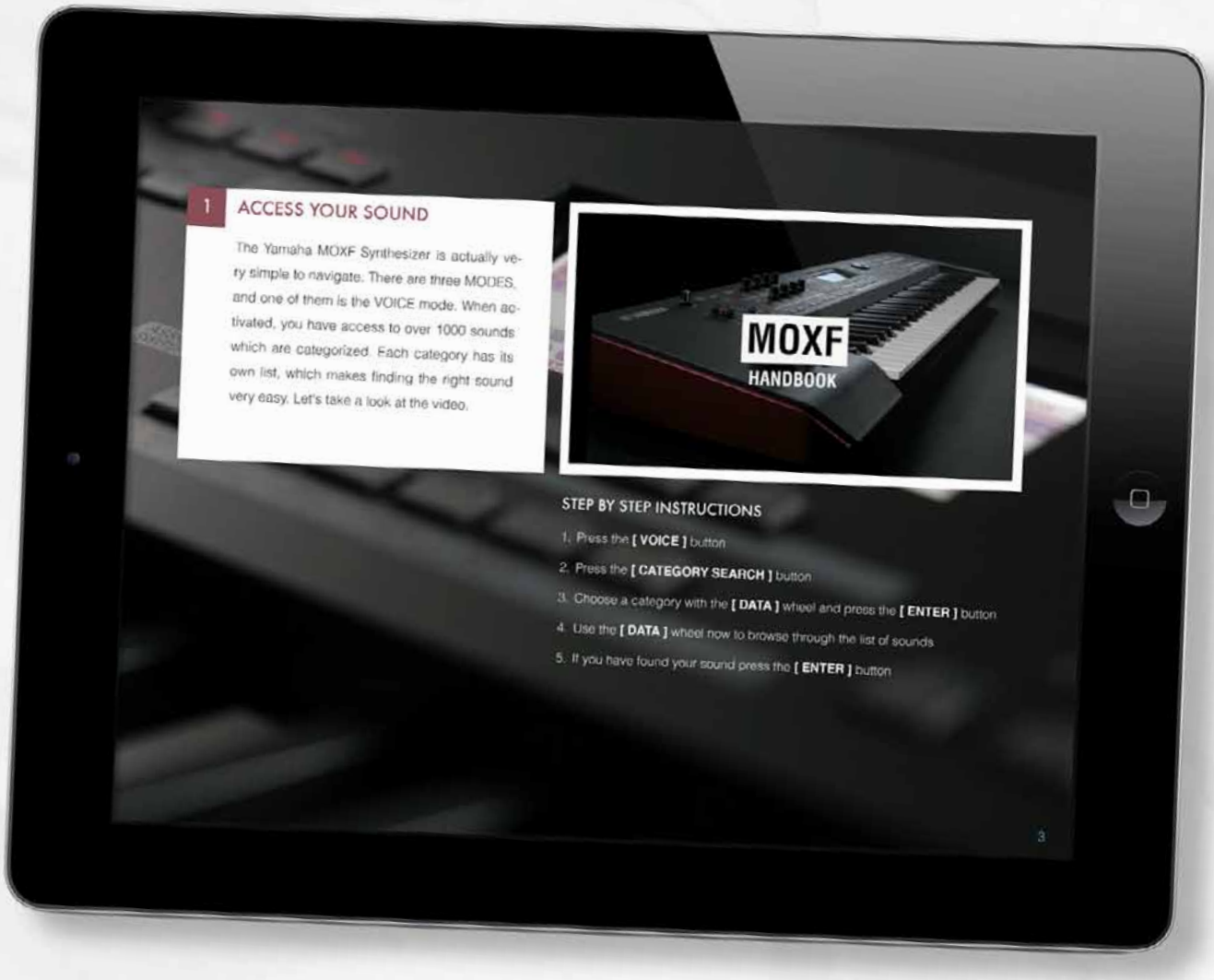
Soweit ein paar Anregungen, wie Sie „Live Organ“ näher kennenlernen und praxisnäher nutzen können. Schauen Sie sich bitte auf jedem Fall das entsprechende Video im YouTube-Channel an. Das Sound-Set für Ihren Yamaha MOTIF / MOXF wartet noch mit vielen schönen Überraschungen auf. Lassen Sie sich also inspirieren!

Matthias Sauer
www.app-sound.com

LINKS

Video: http://www.youtube.com/user/motifnews/videos
Sound-Produkt: www.easysounds.de

„Live Organ“ für Yamaha MOTIF besticht durch Sample-Power für authentische Hammond-Sounds und durch viele Performances, die zum Jammen einladen


1
ACCESS YOUR SOUND
The Yamaha MOXF Synthesizer is actually very simple to navigate. There are three MODES, and one of them is the VOICE mode. When activated, you have access to over 1000 sounds which are categorized. Each category has its own list, which makes finding the right sound very easy. Let's take a look at the video.
MOXF
HANDBOOK
STEP BY STEP INSTRUCTIONS
1. Press the [VOICE] button
2. Press the [CATEGORY SEARCH] button
3. Choose a category with the [DATA] wheel and press the [ENTER] button
4. Use the [DATA] wheel now to browse through the list of sounds
5. If you have found your sound press the [ENTER] button
3

YAMAHA MOXF HANDBOOK

Was Sie schon immer über den MOXF wissen wollten, aber bisher nicht zu fragen wagten.

Adrian Zalten, seines Zeichens Vorführer für Yamaha Synthesizer, hat auf der Apple iBooks-Platform für das iPad ein ergänzendes Benutzerhandbuch für den Yamaha MOXF gestaltet. Dieses elektronische Buch informiert – vorerst nur in englischer Sprache - auf sehr interaktive Weise, wie man den MOXF und auch dessen Vorgänger MOX optimal erlernt und bedient. Die Themen beziehen sich auf den Voice Mode, den Performance Mode, den Pattern und Song Mode und viele weitere Funktionen des Synthesizers. Alles wird in Text und Video dargestellt und sachlich erklärt. Dadurch erfährt man Einiges, was man vorher nicht wusste. Der Vorteil an diesem E-Book ist, dass man kontinuierlich Updates erhält - wenn ein Update vorhanden ist, erhält man automatisch eine Benachrichtigung. Dieses Buch wächst also mit. Es ist nur für Apple iPad erhältlich und kann für 4,99 EUR im iBookstore gekauft werden.

CLARITY IN SOUND AND DESIGN

NEU!

HS STUDIO MONITORE
JETZT AUCH IN WEISS!

• • • Stylisches weißes Finish trifft auf präzise lineare Wiedergabe • • • Gleiche Features wie die legendären schwarzen Originale • • • 2-Wege Bi-Amp Studiomonitore • • • HS5 (LF 45W + HF 25W), HS7 (LF 60W + HF 35W) und HS8 (LF 75W + HF 45W) • • • Perfekt auch in Kombination mit HS8S Subwoofer (150W) • • •

YAMAHA

EUROPE.YAMAHA.COM

MOBILE MUSIC SEQUENCER

TEIL 2 – KREATIVES POTENZIAL

Der letzte Music Production Guide enthielt mit Teil 1 dieses Workshops einen Überblick über den Yamaha Mobile Music Sequencer, den es im iTunes App Store gibt. Mit diesem Teil möchte ich daran anknüpfen. Wie in der Überschrift angedeutet, werde ich Ihnen einen etwas detaillierteren Blick „unter die Haube" bieten und veranschaulichen, dass sich abseits der Presets kreativ mit dem Mobile Music Sequencer arbeiten lässt.

DEN FADEN WIEDER AUFGENOMMEN...

Der Mobile Music Sequencer enthält bereits reichlich musikalisches Material in Form von Phrasen und Sections. Diese sind stilistisch und hinsichtlich der Voice-Auswahl gut aufeinander abgestimmt. So ist man als Neueinsteiger schnell in der Lage, sich nach dem Lego-Prinzip ein wenig Musik zusammenzubauen. In jedem Fall ist man mit dem unbearbeiteten Preset Content in der Lage, unterwegs mit dem iPad eine musikalische Idee festzuhalten. Ob es dabei um eine Melodie, Basslinien, einen Drumgroove oder eine Akkordfolge geht - der Mobile Music Sequencer

hat alle notwendigen Werkzeuge an Bord. Es gibt natürlich zahlreiche Möglichkeiten, mit einer Idee im Kopf zu starten. Ich werde versuchen, die beispielhaften Beschreibungen so offen zu halten, dass auch eine andere Reihenfolge der erläuterten Schritte zum gewünschten Ergebnis führt.

CHORD SUPPORT

Es ist ein „paar Tage" her, dass ein kreativer Musiker nur mit einem Blatt Papier und einem Stift - idealerweise vielleicht noch einem Klavier - ausgerüstet seine Ideen festhalten musste. Heute sind die Wege von der Vorstellung im Kopf bis zum nahezu fertigen Hörerlebnis extrem kurz. Für das früher verwandte leere Blatt Papier nehmen wir im Mobile Music Sequencer heute ersatzweise ein leeres Template. Im Teil 1 dieser Serie hatte ich „Voice Link" erläutert und dessen Aktivierung für den Einstieg empfohlen. Begibt man sich in den „SECTION EDIT"-Bereich, ist zunächst „SECTION SELECT" aktiv. Für den Fall, dass man sich beim Laden des Templates vertan hat, ermöglicht eine eingeblendete Warnung das nachträgliche Aktivieren von „Voice Link".

Confirmation
If Voice Link is turned off for any part, sections may not load as intended. Do you want to turn on Voice Link for all parts?
Do not display again until the next project is loaded.
NO
YES

Die Sections sind sinnvoll kategorisiert. Ist der entsprechende Eintrag ausgewählt, wird die Section sofort gestartet und belegt den aktiven Section-Platz unterhalb des Auswahlfensters. Befand sich dort bereits eine Section, wird die aktuelle Auswahl darüber gelegt. Solange man sich im „SECTION EDIT"-Bereich befindet, gibt es eine UNDO-Funktion: Der Button „ORIGINAL" über dem Auswahlfenster lädt den vorherigen Zustand.

Erst beim Wechsel in die „PHRASE VIEW"-Ansicht wird die zuletzt getroffene Auswahl fest übernommen. Aber wir bleiben noch bei „SECTION EDIT". Über den Button „CHORD" gelangt man in eine neue Ansicht. Hier lässt sich schnell und einfach ein Akkordmuster stricken. Pro Takt können vier Akkorde eingegeben werden. Die Gesamtlänge ist durch die Section zunächst vorgegeben, lässt sich jedoch anpassen. Die über entsprechende Buttons wählbaren Preset-Akkordtypen reichen von Dur bis zu komplexen Jazz-Chords.

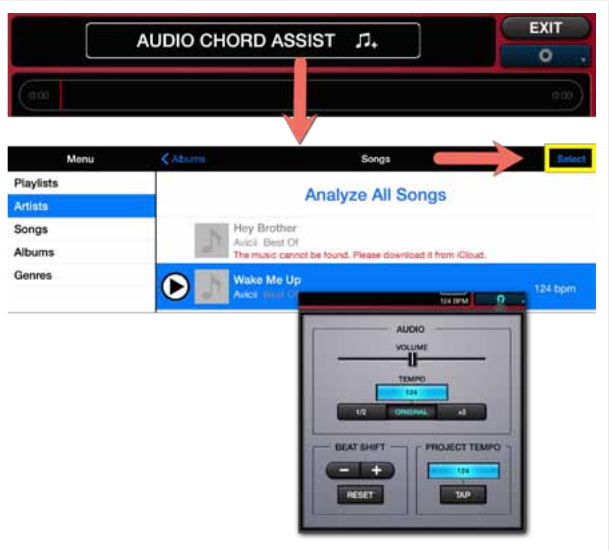
Mit „ON BASS" kann dem aktiven Akkord, der durch ein helleres Grün und einen weißen Rand gekennzeichnet ist, eine beliebige Bassnote zugewiesen werden. Auf diese Art lassen sich sogar vierteltaktige Bassfiguren erzeugen bzw. ein in die Phrase programmierter Wechselbass unterdrücken. Zudem gibt es auch für Akkorde die iOS-typischen Shortcuts für Cut, Copy und Delete.

Unten in dieser Ansicht ist eine Tastatur eingebaut. Damit lässt sich jeder beliebige Akkord auch manuell aufbauen bzw. ein Preset ergänzen. Ich kann mir kaum vorstellen, dass hier jemand noch etwas vermisst. Es macht einfach Spaß, mit den Akkorden spielerisch zu experimentieren. Doch selbst für weniger exerimentierfreudige Nutzer ist gesorgt. Der letzte Eintrag in den Kategorien der Sections bietet 99 Chord-Templates. Eine aktive Section kann sofort mit einer dieser Chord Progressions belegt werden. Aufgrund der unterschiedlichen Längen der Chord-Templates ändern sich die Sections entsprechend. Da

die Templates in den „CHORD EDIT"-Bereich geladen werden, lassen sie sich nachträglich anpassen. Man muss also nicht zwangsläufig - im übertragenen Sinn - mit einem ganz leeren Blatt beginnen. Doch damit nicht genug: Mit der Funktion „CHORD ASSIST" lassen sich Audio-Dateien analysieren und die erkannten Akkorde in eine Section kopieren.

Nach Aufruf der Funktion genügt ein Tipp in das Feld „AUDIO CHORD ASSIST". Es lässt sich jeder in der persönlichen Musik-Bibliothek verfügbare Titel auswählen, die sehr schnelle Analyse startet sofort. Über „Select" rechts oben wird der Track in den Arbeitsbereich gezogen.

Die Qualität der Analyse ist natürlich vom Ausgangsmaterial abhängig. Im Idealfall werden Tonart, Tempo sowie alle Akkorde korrekt erkannt und die Akkordwechsel sitzen im passenden Zeitraster. Anschließend lässt sich der erkannte Audio-Track in musikalisch sinnvolle Abschnitte unterteilen. Diese Unterteilung erfolgt passend in den Rahmen der Sections mit maximal 26 Bereichen, die je bis zu 32 Takte lang sein können. Die so entstandenen Teile können anschließend frei nach Wahl in die Sections kopiert werden. Über „SAVE" lassen sich derartig erstellte User-Sections speichern.



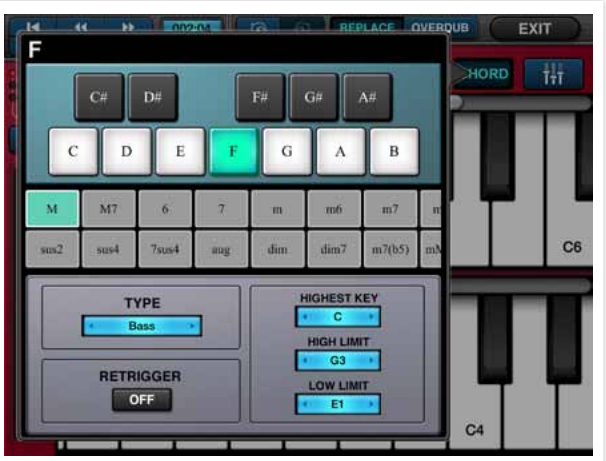
FROM SCRATCH

Fertige Phrasen, Sections, sogar Chord Progressions sind nicht Ihr Thema? Auch darauf ist der Mobile Music Sequencer vorbereitet. Erneut mit einem leeren Template gestartet, lässt sich mit dem einfachen Tipp in ein freies Feld über „Create" eine leere Phrase erzeugen. Die App springt damit sofort in die PianoRoll-Ansicht. Hier stehen alle Werkzeuge zur Step-Eingabe über Einzeichnen entsprechender Noten und Controller zur Verfügung. Der Button „VIEW" links unten ermöglicht die Auswahl der Dateneingabe.

Die Arbeitsweise ist angelehnt an das Arbeiten mit einer typischen DAW wie beispielsweise Cubase. Es würde den Rahmen sprengen, hier jedes Detail zu beschreiben.

Schneller ist man mit der Aufnahmefunktion. Links oben finden Sie den Record-Button, der die Unterfunktion „Phrase Record" aktiviert. Nachdem eine Voice ausgewählt, einige weitere Parameter wie beispielsweise Phrase Length und Quantize dem Bedarf angepasst und der Record Mode gewählt wurde, kann die Aufnahme nach einem eintaktigen Einzähler beginnen.

Vor der Aufnahme ist eine Überlegung empfehlenswert: Es lassen sich Phrasen erzeugen, die per se einen bestimmten Teil einer Songstruktur abbilden. Eine viertaktige Phrase



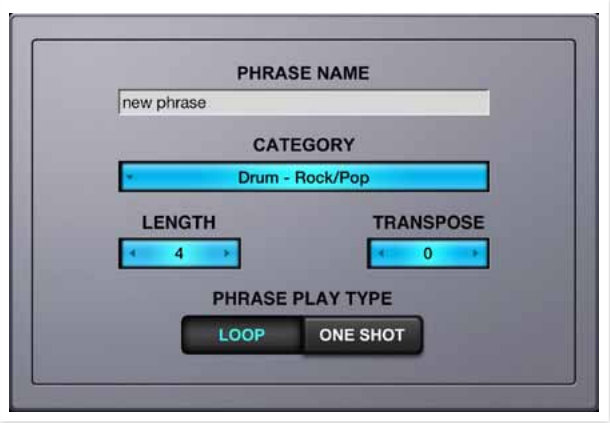
könnte also bereits mit einer kompletten Akkordfolge belegt sein. Wenn Sie jedoch mit eigenen Phrasen so flexibel arbeiten wollen wie mit den Presets, ist es angebracht, diese in einem Akkord zu belassen. So lässt sich später jede beliebige Chord Progression darauf anwenden. Über

den Button „CHORD“ wird die Phrase für den späteren Einsatz in einer Section kategorisiert, zusätzlich lassen sich instrumententypische Rahmenbedingungen vorgeben.

Ist die Phrase in der Basis fertig, kommt „PHRASE EDIT“ ins Spiel. Hier wird es noch einmal richtig interessant. Die Entwickler haben ein sehr pfiffiges Tool unter dem Oberbegriff „REMIX“ eingebaut. Für jede einzelne Phrase stehen zunächst als REMIX 1 und 2 jeweils 64 (!) sehr musikalische Algorithmen zur Verfügung. Diese können einzeln oder in Kombination auf jeden separaten Takt wirken. Die Algorithmen sind in die vier Bereiche „NORMAL“, „BREAK“, „ROLL“ und „FILL“ aufgeteilt. Damit garantiert keine Langeweile aufkommt, lassen sich über „TYPE“ - wieder pro Algorithmus und Takt - noch einmal 16 Muster wählen, die bestimmen, an welchen Positionen innerhalb eines Takts die Variation stattfindet.

Es macht einen riesigen Spaß zu erleben, wie sich die Algorithmen in unterschiedlichen Kombinationen auf das Basismaterial auswirken. Bemerkenswert ist die Wirkung eines Algorithmus auf unterschiedliche Phrasen. Beispielsweise führt die Remix-Variation No. 16 mit dem Type 8 - jeweils auf eine Akustik-Gitarre und einen Bass angewendet - zu völlig unterschiedlichen Ergebnissen. Nur der Vollständigkeit halber sei an dieser Stelle erwähnt, dass „REMIX“ selbstverständlich auch auf die Preset-Phrasen anwendbar ist. In dieser „Abteilung“ kann man sich wahrlich leicht verlieren. Man könnte sagen: da bleibt kein Auge trocken. Glücklicherweise schwebt über allem der Button „ORIGINAL“, der mit einem Tipp die Phrase wieder in ihren ursprünglichen Zustand versetzt.

Hat sich die finale Version einer Phrase herauskristallisiert und soll verewigt werden, wird sie über „SAVE“ im User-Speicher abgelegt. Vorab lassen sich mit Hilfe des Buttons „OTHER“ ein Name vergeben, eine Kategorie wählen und einige übergeordnete Parameter einstellen.



Eine durch „REMIX“ geänderte Phrase enthält für die bessere Übersicht in der PHRASE VIEW den entsprechenden Text-Zusatz.

ZWISCHEN PRESETS, SONGS UND USER-PHRASEN

Vielleicht sind Ihnen manche Presets zu starr, andererseits möchten Sie nicht bei Null beginnen. Preset-Phrasen - mit einem Schlüssel gekennzeichnet – erlauben allerdings nicht den Absprung in den Piano-Roll-Editor. Es gibt jedoch einen Weg, Presets als Basis für User-Phrasen zu verwenden.

Mit dem Kopieren einer Section oder Phrase in den Song werden alle enthaltenen Daten aus der Phrase herausgelöst und in die jeweilige Spur kopiert. Dort steht die Piano-Roll-Ansicht mit allen Bearbeitungsmöglichkeiten zur Verfügung. Doppeltes Tippen mit dem Finger in den zu bearbeitenden Part öffnet den Editor. Mit den iOS-typischen Gesten lässt sich die Ansicht skalieren bzw. zu einer Position scrollen. Einfaches Anwählen, beispielsweise eines Noten-Events, markiert es und lässt gleichzeitig drei Symbole erscheinen, die für eine Wahl der gewünschten

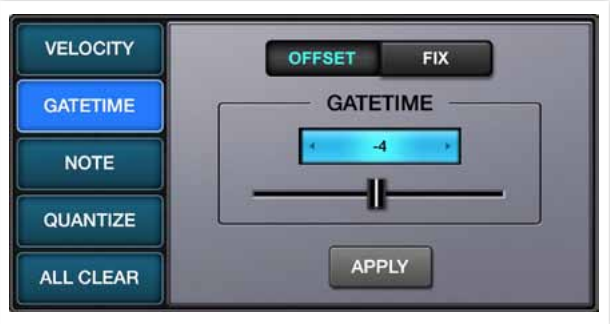
Änderung aktiviert werden. Neben den üblichen Funktionen Cut, Copy, Paste, Delete stehen die Aktionen Verschieben (horizontal/vertikal) sowie Längenänderung zur Verfügung. Unterhalb der Event-Ansicht lassen sich Notenwerte auswählen. Diese bestimmen das Raster, welches über „SNAP" ein- oder ausgeschaltet wird, sowie die Notenlänge beim Einzeichnen einer neuen Note mit Hilfe des Bleistift-Symbols.

Auch die gleichzeitige Bearbeitung mehrerer Events über eine Mehrfachauswahl ist möglich, welche mit ausgeklügelten Vorbedingungen belegt werden kann. Ein längerer Finger-Tipp in den Editor erzeugt zunächst den bekannten Auswahlrahmen. Mit Hilfe von „ADDITIONAL" lassen sich auch einzelne Events hintereinander zu einer Mehrfachauswahl verbinden. Die weiteren Funktionen sind im Folgenden:

- *TO START: wählt sämtliche Events vom aktuell gewählten bis zum Startpunkt rückwärts*
- *TO END: wählt sämtliche Events vom aktuell gewählten bis zum Endpunkt vorwärts*
- *NOTE: wählt alle Noten desselben Wertes*
- *INVERT: kehrt die aktuelle Auswahl um*
- *ALL: wählt alle Events*
- *NONE: nichts ist ausgewählt*

Über den „JOB" werden erweiterte Bearbeitungsmöglichkeiten angeboten. Dazu erneut eine Übersicht:

- *VELOCITY: Ändern der Anschlagdynamik (OFFSET = relativ, FIX = fester Wert)*
- *GATETIME: Ändern der Notenlänge (OFFSET = relativ, FIX = fester Wert)*
- *NOTE: Ändern der Notenhöhe*
- *QUANTIZE: Nachträgliche Quantisierung*
- *ALL CLEAR: Löschen sämtlicher Daten nach entsprechender Auswahl innerhalb des Parts*



Der Button „APPLY" löst die jeweilige Aktion aus. Über mehrfaches UNDO können Aktionen schrittweise rückgängig gemacht werden.

Der „VIEW"-Button öffnet eine Auswahltabelle, in der mögliche Events aufgelistet sind und durch einfaches Antippen im Hauptbereich dargestellt werden können. Die Bearbeitung erfolgt mit aktiviertem Bleistift-Symbol.

Soweit der kleine Ausflug in die Songbearbeitung. Wie versprochen folgt nun die Brücke zur User-Phrase.

Um aus einem individuell bearbeiteten Song-Part eine User-Phrase zu erstellen, eignet sich der „ALL"-Befehl aus der „SELECTION". Mit „Copy" (einfacher Tipp auf eines der gewählten Events) gelangen die Daten in die Zwischenablage. In der PHRASE VIEW löst der Tipp in ein leeres Feld den Befehl „Create" aus, gleichzeitig wird die Piano-Roll-Ansicht geöffnet und die im Clipboard befindlichen Daten lassen sich einsetzen („Paste"). Unter Umständen kann es - je nach Länge des kopierten Song-Parts - notwendig sein, die neu erzeugte Phrase im PHRASE EDIT-Bereich vor dem Einfügen der Events in der Länge entsprechend anzupassen. Anschließend lässt sich die User-Phrase speichern und steht für das nächste Projekt zur Verfügung.

IMPORT(...ANT TO KNOW)

Der Mobile Music Sequencer unterstützt keinen direkten Import von MIDI-Daten. Dennoch besteht die Möglichkeit, über MIDI eine Verbindung zur Außenwelt herzustellen und diese für Aufnahmen zu nutzen. Neben der regulären Aufnahme über eine angeschlossene Tastatur können so natürlich auch externe Sequencerdaten aufgezeichnet werden.

Ein Beispiel: Die neue Firmware 1.10 des MOXF unterstützt eine USB-Direktverbindung zwischen dem Instrument und iOS-Devices. Diese Verbindung überträgt sowohl MIDI- als auch Audio-Daten. Zunächst habe ich in den Systemeinstellungen des Mobile Music Sequencers den MOXF sowie den Port 1 gewählt.

Die Audio-Übertragung von der App zum MOXF funktioniert automatisch. Das Audio-Signal aus dem iPad kann über den DAW-Fader des MOXF geregelt werden. Nach der Aktivierung von SYNC „AUTO“ im Mobile Music Sequencer gibt der MOXF das Tempo vor. Ich habe eine Performance als Beispiel gewählt. Im ersten Schritt habe ich in einem leeren Template vier neue Phrasen erzeugt. Über PHRASE EDIT und VOICE SELECT habe ich anschließend für jede Phrase eine dem MOXF-Part entsprechend passende Voice ausgewählt. Darauf folgte die Aufnahme, die ich Part für Part im Piano-Roll-Editor vornahm. Die so entstandene Section habe ich mit einer Preset-Chord Progression unterlegt, in einen Song kopiert und mit Hilfe von CC11 (Expression) einen Fade-Out realisiert. Die nur 15 Sekunden lange Audio-Datei habe ich für interessierte Leser in die SoundCloud geladen:

https://soundcloud.com/hans-peter-henkel-1/mp-guide-moxf-perf-copy-demo

AUSBLICK

In der nächsten Folge wird Ihnen Matthias Sauer die Verbindung des Mobile Music Sequencers über MIDI an die Außenwelt unter einem anderen Aspekt näher bringen - Sie dürfen gespannt sein. Für heute hoffe ich, dass Sie interessante Informationen und vielleicht etwas Inspiration bekommen haben, mit dem Mobile Music Sequencer ein wenig zu experimentieren. Ich jedenfalls hatte wirklich Spaß beim Erkunden dieser sehr musikalischen Applikation. Den wünsche ich Ihnen ebenfalls und verbleibe mit den besten Wünschen für schöne Feiertage Ihr

Hans-Peter Henkel

YAMAHA

FREE
MOTIF XF OS-UPDATE V1.50

INSPIRATION COMES IN A FLASH!

MOTIF XF OS-UPDATE V1.50 - NEW FEATURES

- • • Implementaion of High Density Reverb
- • • 3 new Reverb-Types (HD Hall, HD Room and HD Plate)
- • • 8 new Insert-Guitar-Effects (Amp-Simulations and Distortions)
- • • Possibility to combine several Guitareffects within one single Insert-Channel

MOTIF XF COMPATIBLE iOS-APPS AVAILABLE ON THE APP-STORE

Key Arp & Drum Pad

Cloud Audio Recorder

Faders & XY Pad

Multi Editor Essential

Performance Editor Essential

Set List Organizer

Voice Editor Essential

YAMAHASYNTH.COM

YAMAHASYNTHESIZEREU

YAMAHA DTX900M E-DRUM-WORKSHOP „TOURSAMPLING"

SAMPLEN SIE EINFACH ALLES, WAS IHNEN AUF TOUR ÜBER DEN WEG LÄUFT...

Als Drummer sollte man ständig offen für neue Sounds und verschiedene Stimmungen von Drums sein. Mit meinem Yamaha DTX950k bin ich ständig auf Tour - und das Soundmodul DTX900M gibt mir die Möglichkeit, all diese Drum-Sounds zu samplen, die meinen Weg kreuzen.

Das Modul bietet einen direkten Sample-Eingang, an dem ich alles anschließen kann, was einen Audio-Ausgang hat, oder auch ein Mikrofon. Ich treffe viele Drummer mit tollen Kits, und wenn mir zum Beispiel ein Tom gefällt, frage ich den Drummer, ob ich es kurz samplen darf. Denken Sie doch einfach mal an ein schönes Vintage-Kit. Das muss ich mir nicht kaufen, ich kann es direkt aufnehmen.

DER AUX IN / SAMPLING IN

Dieser Klinken-Stereo-Eingang befindet sich auf der Rückseite des DTX900M. Direkt daneben befindet sich

ein kleiner GAIN-Regler, der die Eingangsempfindlichkeit regelt. Man kann diesen Eingang nutzen, um irgendein Gerät (beispielsweise einen mp3-Player) einzuschleifen, aber auch um Samples aufzunehmen. Auch ein normales, dynamisches Mikrofon kann angeschlossen werden. Ich habe eigentlich immer ein Shure SM58 oder SM57 dabei. Mit einem Kabel (XLR auf Monoklinke) verbinde ich dann einfach das Mikro mit dem SAMPLING IN. Den GAIN-Regler stelle ich dabei meistens auf maximale Eingangsempfindlichkeit. Das DTX900M hat allerdings keine Phantomspeisung, also kommen nur dynamische Mikros in Betracht.

DIE AUFNAHME

Insgesamt stehen im DTX900M 512 MB Sample-Speicher zur Verfügung. Drücken Sie die Taste „Sampling“, um in das Sample-Menü zu wechseln. Hier wählen Sie mit dem Wahlrad zuerst einen leeren Speicherplatz aus. Sie haben jetzt zwei Möglichkeiten, die Aufnahme zu starten. In der

ersten Variante starten und stoppen Sie die Aufnahme manuell per Knopfdruck. In der Zweiten können Sie mit „TriggerMode level“ einen gewissen Eingangspegel angeben, wird dieser Pegel/diese Lautstärke überschritten, startet die Aufnahme automatisch.

Diese Variante hat sich für mich als sinnvoll erwiesen, wenn ich zum Beispiel ein Tom sample.

Stellen Sie den Wert für „level“ auf ca. 15. Positionieren Sie das Mikrofon und drücken Sie die Taste „Start“. Das Gerät wartet nun auf das Überschreiten des eingestellten Pegels im Audio-Eingang. Wenn ich in meinem Beispiel jetzt auf das Tom schlage, beginnt der Aufnahme-Vorgang.

Ich würde das Tom schön ausklingen lassen und erst dann die Taste „Stop“ drücken. Nach erfolgter Aufnahme erscheint im Display die Funktion „Pad Assign“.

Wenn Sie sich bereits sicher sind, welchem Pad Sie das frisch aufgenommene Sample zuordnen möchten, können Sie an dieser Stelle einfach schon das gewünschte Pad anschlagen.

Zur Kontrolle der Aufnahme kann man die „Audition“-Taste verwenden. So einfach lässt sich also beispielsweise ein Tom aufnehmen. Wenn Sie ein Akustik-Drum-Kit mit drei Toms vor sich haben, brauchen Sie nur das mittlere Tom samplen und können die anderen Toms später mit der „Tuning“-Funktion generieren. Dazu später mehr...

DIE BEARBEITUNG

Der aufgenommene Sound kann anschließend bearbeitet werden. Zunächst sollten Sie den neuen Sound eindeutig benennen. Drücken Sie die Taste F4 „JOB“ und wählen Sie die Funktion „Name“ aus.

Da ich ein Yamaha Stage Custom 12“ Tom gesampled habe, nenne ich meinen Sound STC 12.

Drücken Sie nach dem Speichern des Namens erneut die Taste F4 „JOB“, um Zugriff auf weitere verschiedene Einstellmöglichkeiten zu bekommen.

Ich verwende häufig die Funktion „Normalizer“. Diese funktioniert ähnlich wie ein Lautstärkeregler und kann so das Sample an die Lautstärke der internen Sounds angleichen.

Mit dem DTX900M Modul kann man aber noch viel mehr einstellen. Häufig ist das Sample etwas zu lang geraten, da die „Stop“-Taste zu spät gedrückt wurde. Das ist aber kein Problem, man kann die Samples schneiden. Drücken Sie dazu die Taste F3 „Trim“, um in das Sample-Bearbeitungsmenü zu gelangen. Hier kann der Anfangs- und Endpunkt des Samples ganz einfach festgelegt werden.

DIE ZUORDNUNG ZU EINEM PAD

Um meinen neuen Tom-Sound in einem Kit zu verwenden, wähle ich zuerst ein neues USER KIT aus und benenne es mit dem Namen „Stage Custom“.

Da ich in meinem Fall ein 12“ Tom aufgenommen habe, werde ich es meinen Tom-Pads zuordnen. Aus diesem einen Sample möchte ich obendrein alle Toms generieren. Drücken Sie zuerst die Taste „Drumkit“ und danach die

Taste F2 „Voice“. Mit der Taste SF5 „Source“ können Sie vom ganzen Pad auf die einzelnen Triggerzonen des Pads umschalten und jeder Zone einen Sound zuordnen. Schlagen Sie die Hauptschlagfäche des ersten Tom-Pads an - die Schlagfläche wird auch im Menü angezeigt.

Wechseln Sie dann mit der Cursor-Taste rechts auf „tom1“ und stellen Sie die Soundquelle auf „USR-A“; dort hatte ich den Sound zuvor gespeichert.

Springen Sie mit der Cursor-Taste auf die Zahl hinter "USR-A" und wählen Sie den Speicherplatz Ihres Sounds aus, in meinem Fall Sound Nummer 100. Das wiederholen Sie mit allen Tom-Pads.

Im Ergebnis haben alle Tom-Pads den gleichen Sound. Daher muss jetzt die Tonhöhe der Toms geändert werden. Drücken Sie dazu die Taste SF2 „OUT / TUNE". Hier können die Lautstärke & das Tuning (Tonhöhe) eingestellt und somit die Toms gestimmt werden.

Nach diesen Einstellungen sind auf den Rims der Pads noch die alten Sounds eingestellt. Daher sollte man auch die Rimshots einer Trommel samplen und den entsprechenden Triggerzonen zuordnen, oder man stellt beim Zuordnen der Sounds nicht von „Source" auf „Input" um. Dann wird der Sound auf alle drei Triggerzonen gelegt.

SPEICHERN NICHT VERGESSEN

Da es sich beim Speicher des DTX900M um DIMM-Speicher handelt, der seinen Inhalt "vergisst", sobald das Modul ausgeschaltet wird, sollten Sie Ihre Samples auf einem USB-Stick sichern. Dafür bietet das Modul verschiedene Möglichkeiten. Ich speichere meine Daten am liebsten als „ALL DATA"-Datei. Hier werden alle Einstellungen des Moduls in einer Datei gespeichert. Sämtliche Drumkits, Trigger-Einstellungen und Samples sind dann in einer Datei zusammengefasst. Mit der Autoload-Funktion kann das DTX900M beim Einschalten alle Einstellungen automatisch wieder in das Gerät laden. So können Sie auf der ganzen Welt unterwegs sein, Ihren USB-Stick können Sie mit jedem Yamaha DTX900M-Modul vewenden und haben so Ihre Drum-Settings immer dabei.

CUBASE AI IM LIEFERUMFANG

Das DTX900M wird mit einer Version von Steinberg Cubase AI ausgeliefert (für Mac OS X und Windows). Mit dieser Musiksoftware können Sie auch Samples aufnehmen und/oder bearbeiten. Die erstellten Samples können mit Hilfe eines USB-Sticks in das DTX900M importiert und dementsprechend auch Pads zugeordnet werden.

FAZIT

Die beschriebene Vorgehensweise ist die einfache Variante, eigene Samples zu verwenden. Wer einen guten Rechner, Cubase, Interface und gute Studiomikrofone benutzt, kann noch viel bessere Ergebnisse erzielen. Aber dieses Equipment hat nicht jeder immer dabei. Da bleibt man mit der einfachen Variante als Drummer sehr flexibel.

Und nicht vergessen: Man ist nicht darauf beschränkt, Drums aufzunehmen. Loops, Gesänge, Beatboxing... egal, selbt ein Mülleimer oder ein Tisch kann gut klingen. Schlagen Sie einfach mal mit der Faust auf einen Tisch und nehmen Sie den Sound auf. Klasse Bassdrum! Schließen Sie ein Handy, CD-Player oder eine Drum-Maschine an... Kein Problem!

Ich liebe es.... viel Spaß beim Sampling!
Ihr Ralf Mersch

NEW DTX502 SERIES ELECTRONIC DRUM KITS
– A NEW LEVEL OF SILENT ELECTRONIC DRUMMING

Auch Timur Salincakli von „Casper" ist überzeugt: Das neue YAMAHA DTX 502 bietet optimale Übungsmöglichkeiten, um perfekt für die Bühne vorbereitet zu sein ••• realistischer Aufbau ••• Der USB Anschluss des DTX502 Moduls ermöglicht, eigene Samples zu laden ••• Play-Along Funktion zu eigenen Tracks ••• Übungssessions mit Metronom/Click ••• 50 Drumsets inkl. der bekannten Yamaha Serien und genre-spezifischer Kits wie Rock, HipHop oder RnB vorinstalliert •••

ERSTELLE DEIN PERSÖNLICHES WUNSCHSET MIT OPTIONAL ERHÄLTLICHEN TOM-, SNARE- ODER BECKENPADS

DTXDRUMS.YAMAHA.COM

125 YEARS OF PASSION & PERFORMANCE

YAMAHA MUSIC PRODUCTION GUIDE 08 | 2014
MUSIC PRODUCTION GUIDES – ALLE AUSGABEN ONLINE ZUGÄNGLICH
RALF GÜSTKE
MUSIC PRODUCTION GUIDE
DRUMMER HANS VAN DEN HURK
FRESH FROM THE NAMM: MGP MIXING DESKS
YAMAHA'S NEW ENTRY-LEVEL SYNTHESIZERS MX49 AND MX61
RUSS IRWIN

Auf der letzten Seite des Guides finden Sie im Kasten „Music Production Guide History" einen Link zu einer ZIP-Datei mit allen bisherigen Ausgaben.

Zusätzlich bieten wir ab sofort allen Lesern die Möglichkeit, alle bisherigen Ausgaben einzeln herunterzuladen. Die Guides stehen Ihnen in unserem Archiv somit online überall zur Verfügung.

Nach der Eingabe der Zugangsdaten genügt ein Klick auf die jeweilige Ausgabe, um diese zum Lesen zu öffnen.

Der Link zu den deutschen Ausgaben:

http://easysounds.macbay.de/MusicProductionGuides_DE/

Der Link zu den englischen Ausgaben:

http://easysounds.macbay.de/MusicProductionGuides_EN/

Zugangsdaten:

Name: musicpro

Kennwort: guide

Name	Last modified	Size	Description
Parent Directory		-	
MusicProductionGuide_2011_03_EN.pdf	26-May-2011 09:16	3.1M	
MusicProductionGuide_2011_04_EN.pdf	26-May-2011 09:08	4.6M	
MusicProductionGuide_2011_05_EN.pdf	26-Jul-2011 07:36	4.3M	
MusicProductionGuide_2011_06_EN.pdf	26-Jul-2011 07:33	4.4M	
MusicProductionGuide_2011_07_EN.pdf	11-Nov-2011 08:56	4.7M	
MusicProductionGuide_2011_08_EN.pdf	11-Nov-2011 08:55	4.5M	
MusicProductionGuide_2011_09_EN.pdf	07-Dec-2011 20:46	5.9M	
MusicProductionGuide_2011_10_EN.pdf	28-Dec-2011 18:41	6.3M	
MusicProductionGuide_2012_01_EN.pdf	15-Feb-2012 22:16	5.6M	
MusicProductionGuide_2012_02_EN.pdf	24-Jun-2012 19:13	6.0M	
MusicProductionGuide_2012_03_EN.pdf	18-Sep-2012 18:52	4.5M	
MusicProductionGuide_2012_04_EN.pdf	14-Nov-2012 09:00	4.9M	
MusicProductionGuide_2012_05_EN.pdf	14-Nov-2012 08:59	4.4M	
MusicProductionGuide_2013_01_EN.pdf	23-May-2013 21:22	6.0M	
MusicProductionGuide_2013_02_EN.pdf	13-Nov-2013 14:11	5.6M	
MusicProductionGuide_2013_03_EN.pdf	13-Nov-2013 14:11	5.0M	
MusicProductionGuide_2013_04_EN.pdf	24-Dec-2013 16:03	6.2M	
MusicProductionGuide_2014_01_EN.pdf	27-Jan-2014 14:10	6.7M	

YAMAHA-GOODIE: MX49/MX61 PERFORMANCE KIT

Für MX49/MX61-User gibt es mit dem „Performance Kit" zusätzlichen kostenlosen, aber dennoch hochwertigen Content, der von Yamaha Music Europe in Kooperation mit EASY SOUNDS produziert wurde.

Das "Performance Kit" besteht aus den folgenden Komponenten:

- *MX49/MX61 Performance Library*
- *WAV-Pool mit ca. 200 WAV-Dateien im Umfang von 93 MB (Drum-Loops, Vocalund Vocoder-Phrasen, Soundeffekte, Atmosphären)*
- *MIDI-Loops & Arpeggios*

Schicken Sie Ihre Registrierung für dieses kostenlose Goodie per e-Mail mit dem Stichwort „MX49/MX61 Performance Kit" an:

mxgoodies@easysounds.de

Nach erfolgter Registrierung erhalten Sie von EASY SOUNDS einen Downloadlink mit einer Freischaltung für das Content Package.

MOX „SOUND & GROOVE KIT"

Für alle registrierten MOX-User ist das kostenlose MOX „Sound & Groove Kit" erhältlich.

Darin enthalten ist eine „Electronic & Dance"-Soundlibrary mit 128 Voices - eine Auswahl der besten Synth-Sounds der EASY-SOUNDS-Soundlibraries für die MOTIF-Serie.

Zusätzlich enthält das Package einen WAV-Loop-Pool mit Drums, Synths, Vocals, Atmosphären und Soundeffekten für Cubase AI4 und andere DAW-Softwares.

Die Registrierung für dieses Goodie erfolgt formlos mit dem Stichwort „MOX" an diese e-Mail-Adresse:

moxgoodies@easysounds.de

EASY SOUNDS SOUNDSETS FÜR MOX

Die populäre MOTIF-Soundlibrary von EASY SOUNDS ist auch im MOX-Format erhältlich.

Folgende Produkte sind zur Zeit verfügbar:

- *Yamaha MOX „Live Instruments"*
- *Yamaha MOX „Nature of Chill"*
- *Yamaha MOX „Dance Pro"*
- *Yamaha MOX „Phat Analog II"*
- *Yamaha MOX „Xtasyn"*
- *Yamaha MOX „Synth Xtreme"*
- *Yamaha MOX „Magical Pads"*
- *Yamaha MOX „Stage & Studio"*
- *Yamaha MOX „Phat Analog"*
- *Yamaha MOX „Organ Session"*
- *Yamaha MOX „Hypnotic Stepz"*
- *Yamaha MOX „Chill Xperience"*
- *Yamaha MOX „Mystic Spheres"*
- *Yamaha MOX „Dance Xpanded"*

Link zum EASY SOUNDS Shop:

www.easysounds.de

YAMAHA CP1 ARTIST PERFORMANCES

Für CP1-User ist ein kostenloses Soundset in exzellenter Qualität erhältlich.

Insgesamt 64 Performances wurden von den namhaften Sounddesignern Johannes Waehneldt und Peter Jung im Auftrag von Yamaha Music Europe programmiert.

Das Soundset kann per e-mail an

cp1goodies@easysounds.de

mit dem Stichwort „CP1 Artist" bestellt werden.

Sie erhalten anschließend von EASY SOUNDS einen Downloadlink mit einer Freischaltung für den Download.

MOTIF XF FLASH MEMORY CONTENT

Yamaha bietet in Kooperation mit Third-Party-Softwareanbietern für alle registrierten MOTIF XF User umfangreichen kostenlosen und optionalen Flash Memory Content als Download an.

Das Flash Memory Content-Package „Inspiration In A Flash" bietet eine hervorragende Ausgangsbasis für eine bis zu zwei Gigabyte erweiterbare Sample-Library, die im Flash Memory „nicht-flüchtig" gespeichert ist. Das Package enthält drei komplett neue User Voice Bänke, 353 User Waveforms, 458 MB Samples und zwölf User Drum-Kits. Schwerpunkte die die Soundkategorien Piano, Organ, Brass & Reeds, Pads, Synths, Oriental Instruments und Drumsounds.

Die Voice Bänke können auch einzeln in das SDRAM des MOTIF XF (flüchtiger Sample-Speicher) geladen werden, wenn kein Flash Memory Modul installiert ist.

Die „Symphonic Orchestra Library" enthält 128 User Voices, 34 User Waveforms und 336 MB Samples (979 Keybanks).

Die von Prof. Dr. Peter Jung (Duisburg-Essen) produzierte Library basiert auf mehrwöchigen Sample-Sessions, die im Laufe der vergangenen fünf Jahre unter Beteiligung zweier bekannter mitteleuropäischer Symphonieorchester in Konzertsälen durchgeführt wurden.

Die aufgenommenen Klänge sind überaus lebendig und authentisch. Manche haben auch zarte Anmutungen streichertypischer „Störungen" wie beispielsweise das Geräusch, das beim leichten Schlagen eines Bogens gegen den Instrumentenkorpus entsteht. Alle Aufzeichnungen wurden digital nachbearbeitet.

Neben den eigentlichen Orchester-Sounds enthält die Voice-Bank auch Klänge der Kategorien Electric Organ, Pipe Organ, Acoustic Piano und Electric Piano.

Zum Laden der kompletten all-Datei ist ein Flash-Expansion-Memory-Module (512 MB oder 1 GB) erforderlich. Einzelne Voices können auch in den SDRAM-Speicher des MOTIF XF (flüchtiger Sample-Speicher) geladen werden.

Der kostenlose Content für MOTIF XF kann per e-mail mit dem Stichwort „MOTIF XF Inspiration & Symphonic" hier bestellt werden:

xfgoodies@easysounds.de

Nach erfolgter Registrierung erhalten Sie von EASY SOUNDS einen Downloadlink mit einer Freischaltung für den Content.

MOTIF XS: EUROPEAN LOYALTY PROGRAM UND ORIENTAL SOUNDSET

Für MOTIF XS User gibt es mit dem „European Loyalty Program" zusätzlichen kostenlosen aber dennoch hochwertigen Content.

Es wird eine hochwertige Voice- und Samplelibrary geboten, die von Yamaha Europe in Kooperation mit EASY SOUNDS produziert wurde und aus folgenden Inhalten besteht:

- *Das 3-Layer Yamaha S700 Stereo Piano (32 MB, komprimiert)*
- *„Sweet Voices" sowie Chöre und Scatvoices vom Yamaha Tyros*
- *Best-of-Set der EASY-SOUNDS-Soundlibrary*
- *Ein WAV-Pool mit 200 WAV-Files im Umfang von 93 MB*

Das MOTIF XS Soundset „Oriental Instruments & Percussion" wurde von türkischen Musikern produziert und enthält folgenden Content:

- *36 Performances*
- *128 Voices*
- *9 User Drum Voices*
- *113 User Waveforms / 84 MB Samples mit Oriental Instruments*
- *6 Turkish Authentic Micro Tunings*

„Oriental Instruments" ist vornehmlich für traditionelle und moderne türkische Musik konzipiert worden und basiert auf authentischen Samples orientalischer Musikinstrumente. Die orientalischen Instrumente eignen sich jedoch ebenso hervorragend für den Einsatz in Musikstilen wie Pop, World, Chill Out, Ambient usw.

Schicken Sie Ihre Registrierung für das Loyalty-Program und das Oriental Soundset per e-mail mit dem Stichwort „MOTIF XS Goodies" an:

sxgoodies@easysounds.de

Nach erfolgter Registrierung erhält der MOTIF XS User von EASY SOUNDS einen Downloadlink mit einer Freischaltung für den Content.

S90 XS / S70 XS: SOUNDPACKAGE

Für S90 XS / S70 XS User gibt es ein kostenloses „Soundpackage“, mit dem ein zusätzlicher, hochwertiger Content bereitgestellt wird.

Das Soundpackage wurde von EASY SOUNDS im Auftrag von Yamaha Music Central Europe produziert und enthält:

- *Soundset „Pop & Dance“ - 128 professionelle Voices aus der EASY SOUNDS Library*
- *Soundset „Vocoder Dreamz“ mit 40 Vocoder-Voices*
- *Ein WAV-Pool, der insgesamt 200 WAV-Files im Umfang von 93 MB enthält*

Das kostenlose Soundpackage kann per e-mail mit dem Stichwort „S90 XS / S70 XS Soundpackage“ bestellt werden:
s90xsgoodies@easysounds.de

Sie erhalten anschließend von EASY SOUNDS einen Downloadlink mit einer Freischaltung für das Soundpackage.

MOTIF-RACK XS: SOUND & INFOPACKAGE

Für MOTIF-RACK XS User ist das kostenlose „Sound & Infopackage“ erhältlich, das von EASY SOUNDS im Auftrag von Yamaha Music Europe produziert wurde.

Das Softwarepaket enthält ein Soundset (128 Voices), einen WAV-Pool mit 200 Loops und Audio-Phrasen, einen Demosong und eine ausführliche Dokumentation plus Tipps & Tricks.

Das kostenlose Sound & Infopackage kann per e-mail mit dem Stichwort „MOTIF-RACK XS Sound & Infopackage“ bestellt werden:
mrxgoodies@easysounds.de

Sie erhalten anschließend von EASY SOUNDS einen Downloadlink mit einer Freischaltung für das Sound & Infopackage.

S90 ES, MOTIF-RACK ES, MO6/MO8: SOUND & INFOPACKAGE

Für MO6 / MO8, S90 ES und MOTIF-RACK ES User ist ein kostenloses Sound & Infopackage erhältlich, das von EASY SOUNDS im Auftrag von Yamaha Music Europe produziert wurde.

Das Softwarepaket enthält das Soundset „Pop Xpanded" mit 192 Live- und Arpeggio-Voices und ausführlicher Dokumentation plus Tipps & Tricks.

Das kostenlose Sound & Infopackage kann per e-mail mit dem Stichwort „Pop Xpanded" bestellt werden:
popxpanded@easysounds.de

Sie erhalten anschließend von EASY SOUNDS einen Downloadlink mit einer Freischaltung für das Sound & Infopackage.

TENORI-ON: EUROPEAN VOICE & SAMPLEBANK

Die von Yamaha Music Europe und EASY SOUNDS produzierte Soundlibrary „European Voice & Samplebank" wird allen Tenori-On-Usern kostenlos zur Verfügung gestellt.

Das Download-Package (48 MB) hat den folgenden Inhalt:

- *18 Tenori-On User Voices (Samplings)*
- *4 Tenori-On Demos (AllBlock-Dateien)*
- *268 Samples im WAV-Format (19 MB)*
- *Umfangreiche PDF-Dokumentation*

Das kostenlose Sound & Infopackage kann per e-mail mit dem Stichwort „Tenori-On European" bestellt werden:
tenorion@easysounds.de

Sie erhalten anschließend von EASY SOUNDS einen Downloadlink mit einer Freischaltung für die Soundlibrary.

KOSTENLOSE DRUM-KITS FÜR DTX900 & DTXTREMEIII

Yamaha bietet kostenlosen Content für DTX900K, DTX950K und DTXTREMEIII.

Inzwischen stehen insgesamt fünf Content Packages zum Download bereit:

- *Extra Content 1 - Jazz Kit (4 Drum-Kits)*
- *Extra Content 2 - Rock Kit (13 Drum-Kits)*
- *Extra Content 3 - Electronic Kit (15 Drum-Kits)*
- *Extra Content 4 - Vintage Kit (6 Drum-Kits)*
- *Extra Content 5 - Oak Kit (6 Drum-Kits)*

Insgesamt stehen somit 44 Drum-Kits (150 MB Samples) zur Verfügung. Weitere Informationen und die Download-Links finden Sie hier:

http://de.yamaha.com/de/support/

Klicken Sie dort auf „Downloads" und geben Sie anschließend in der Suche die Modellbezeichnung Ihres Gerätes an (z.B. DTX900).

OCEAN WAY DRUMS DTXPANSION KIT

Diese drei Drum-Kits wurden vom Yamaha-Sounddesigner Dave Polich auf der Basis der Sample Library von Ocean Way (Sonic Reality) produziert.

Es handelt sich um Drum-Kits mit sehr komplexer Programmierung und Multiple Velocity Layers. Herunterladbar sind sie hier:

http://www.dtxperience.com/dtxpansion.php

KOSTENLOSE DRUM-KITS FÜR DTX-MULTI 12

Yamaha stellt 25 hochwertige Drum-Kits (75 MB) für das DTX-MULTI 12 zum kostenlosen Download bereit.

Es handelt sich um den gleichen Content, der auch für DTX900K, DTX950K und DTXTREMEIII angeboten wird.

Hier ein Überblick der erhältlichen Kits, die in zwei Dateien aufgeteilt sind:

Datei 1 = Acoustic Kits

- *Jazz Maple (5 Variationen)*
- *Oak X Single (5 Variationen)*
- *Vintage (5 Variationen)*
- *Rock Single (5 Variationen)*

Datei 2 = Electronic Kits

- *ClasscDance*
- *Classic RX*
- *Drum'n'Bass*
- *HipHop90bpm*
- *House 128bpm*

Weitere Informationen und die Download-Links finden Sie hier:
http://download.yamaha.com

Wählen Sie anschließend dort das Land aus und geben Sie DTX-MULTI12 ein.

DTX-MULTI 12 SOUNDSET: „ORIENTAL PERCUSSION"

Das Electronic Percussion Pad DTX-MULTI 12 verwendet viele der High-End-Features und Sounds aus der DTX- und MOTIF-Serie und stellt so eine optimale Erweiterung für Live-Drumming, Produktionen oder Proben dar.

Mit seinen über 1.200 hochklassigen Sounds - darunter neu entwickelten Drum-, Percussion- und Keyboard-Sounds - bereichert das DTX-MULTI 12 jede musikalische Situation. Bis zu 200 User-Sets können zusammengestellt und mit Effekten versehen werden, um für jede denkbare musikalische Stilrichtung die passenden Klänge bereit zu haben. Darüber hinaus können weitere Sounds in den 64MB großen Flash-ROM-Wave-Speicher geladen und den Pads zugewiesen werden.

Für das DTX-MULTI 12 ist jetzt das Soundset „Oriental Percussion" erhältlich und wird registrierten Usern von EASY SOUNDS im Auftrag von Yamaha Music Europe kostenlos bereitgestellt.

Das Download-Package enthält diesen Content:

- *50 Patterns*
- *24 Kits*
- *132 User Waves (18 MB Samples)*

Das Soundset ist vornehmlich für traditionelle und moderne türkische Musik konzipiert worden. Als fundamentelle Basis dienen dazu die authentischen Samples orientalischer Percussion-Instrumente.

Die orientalischen Instrumente eignen sich jedoch ebenso hervorragend für den Einsatz in anderen Musikstilen wie Pop, World, Chill Out, Ambient usw.

„Oriental Percussion" wurde vom türkischen Musiker und Produzenten Mert Topel erstellt.

Mert Topel arbeitet seit 1990 als Musiker national und international mit bekannten Pop- und Rock Stars wie Tarkan (1993 - 2008) and vielen anderen zusammen. Mert nahm als Produzent mehrere Alben mit Jazz, Fusion, Rock Bands und SängerInnen wie Kirac, Mor ve Otesi, Gülden Goksen, Grizu etc auf. Daneben hat er seine eigene Jazz Rock Band „Fenomen", die ihr erstes Album in 2006 veröffentlichte – mit sehr guter Resonanz bei Jazzliebhabern. Ein weiteres Projekt ist eine Zusammenarbeit mit Alper Maral bei der Produktion der electro-akustisch orientierten LP „The Control Voltage Project", die 2010 erschien.

Die von Mert Topel produzierten DTX-MULTI 12 Patterns sollen den Musiker in erster Linie inspirieren und als Ausgangsbasis für Musikproduktionen dienen.

Das kostenlose Soundset kann per E-Mail mit dem Stichwort „DTX-M12 Oriental" bestellt werden:
dtxmulti12@easysounds.de

Der User erhält anschließend einen Downloadlink mit einer Freischaltung für das Soundpackage.

CUBASE AI TUTORIAL-VIDEOS FÜR REGISTRIERTE KUNDEN

Dank der engen Zusammenarbeit zwischen Yamaha und Steinberg liegt den meisten aktuellen Instrumenten und Mischpulten aus Yamahas Music Productions Segment die DAW-Software Cubase AI bei - wer noch keine DAW-Software sein eigen nennt, hat damit nicht nur einen Grund mehr, sich für Yamaha zu entscheiden, sondern obendrein ein Musik-Produktions-Tool, dessen Funktionsumfang alles in den Schatten stellt, was vor gar nicht allzu langer Zeit nur im High-End-Studio-Bereich verfügbar war.

Aber es kommt noch besser: Kunden, die jetzt ein Yamaha Music Production Instrument mit beiliegender Cubase AI Software erwerben, können kostenlos eine von ASK Video produzierte englischsprachige Tutorial-CD anfordern, die in 23 Videos die Grundfunktionen von Cubase AI 4 erklärt.

Die CD ist nur in englisch verfügbar und nur solange der Vorrat reicht. Schnell sein lohnt sich also - CD einfach mit Angabe Ihres Yamaha-Instrumentes und seiner Seriennummer hier anfordern:

musicproduction@yamaha.de

MOTIF XS User können die DVD zusammen mit der Lern-DVD „The World of MOTIF XS“ bestellen.

OPTIONALE SOUNDSETS FÜR MOTIF / MOXF / MOX / MO UND S SERIE

"ENERGY"

Sounds für Electronic, Modern Pop, Dance, Dubstep, Electro House und verwandte Musik Stile. Mit Energy sind wichtige Elemente der aktuellen elektronischen Musik nun endlich auch für den MOTIF verfügbar. Rasante Arpeggios, Wobbling-Synths, Elektro-Bässe und Drum-Beats in variablen Tempi bilden wesentliche Merkmale.

"NATURE OF CHILL"

Exquisite Voices und Performances für Chill Out, Lounge, Ambient, Electronic und verwandte Stilistiken der Popmusik. Neben breiten, effektvollen und atmosphärischen Synthesizersounds werden auch Remakes traditioneller Instrumentalklänge aus den Sparten Piano, E-Piano und Guitar geboten.

„LIVE INSTRUMENTS“

Voice- und Sample-Library mit hochwertigen Sounds der Kategorien Piano, E-Piano, Clavinet, Organ, Mellotron, Strings, Brass Section, Synth. Populäre Auswahl von Instrumenten, die Keyboarder in Bands benötigen. Zusätzlich enthält die Soundlibrary Drum-Sounds und Arpeggio-Peformances, die neben vielfältige Möglichkeiten zur Improvisation mit Begleitung und Ideenmaterial für Produktionen bieten.

„DANCE PRO“

Top-aktuelle, druckvolle und durchsetzungsfähige Dance-Voices, programmiert von internationalen Top-Sounddesignern. Ein besonderes Feature sind die Audio/MIDI-Arrangements, in denen Synth-Voices und Drumloops kombiniert werden. Diese Arrangements können als Ausgangsbasis für eigene Dance-Tracks verwendet werden.

„EVOLVING SOUNDSCAPES“

Inspirierende Zusammenstellung von atmosphärischen und effektvollen Voices und Performances auf der Basis einer neu erstellten Sample-Library. High-quality FX-, Synth- und Drum-Samples, Pads und Musical Effects mit eindrucksvoller Atmosphäre und bewegungsreichen Klanggebilden, sphärische und spektakuläre Soundeffekte für Cinematic- and Ambient-Produktionen.

„PHAT ANALOG II“

Zeitlose Voice- und Sample-Library mit einer Emulation populärer Sounds der Oberheim-Synthesizer (OBX, OB8, Matrix12...) und des Jupiter-8. Die ultimative Analog-Extension für den MOTIF! Im Vordergrund stehen polyphone Synthsounds wie Synthbrass, Synthstrings, Pads und Synthcomps. Jedoch auch Leadsynths, Sequencer- und Arpeggiosounds und FX-Sounds gehören zur Soundlibrary.

„XTASYN“

Top-aktuelles Synth- und Drumsounds für Dance, Trance, Pop und Electronic. Phat Leads & Synthcomps, Pads, FX... Spezielle Attack-Waveforms für punchige Sounds.

„FM XPANDED – VOL. 1: ELECTRIC PIANO & CLAVINET“

Sample-basierte FM-Sounds mit sehr hoher Klangdynamik und Authenzität, die sich stark an DX7-Sounds orientieren, aber auch neue, innovative Kreationen bieten.

„PHAT ANALOG"

Synthleads, Pads & More! Zeitlose Voice- und Sample Library mit einer Minimoog-Emulation (Leadsynths) und JP-8 Sounds. Die ultimative Analog-Extension!

„CHILL XPERIENCE"

Sounds für Chill Out, Lounge, Ambient, New Age, Electronic und verwandte Stilistiken der Popmusik. Bietet ein hohes Maß an musikalischer Inspiration.

„DRUM PERFORMER"

Inspirierende Zusammenstellung von atmosphärischen und effektvollen Voices und Performances auf der Basis einer neu erstellten Sample-Library. High-quality FX-, Synth- und Drum-Samples, Pads und Musical Effects mit eindrucksvoller Atmosphäre und bewegungsreichen Klanggebilden, sphärische und spektakuläre Soundeffekte für Cinematic- and Ambient-Produktionen.

„STAGE & STUDIO"

Das ultimative Top 40 und Live-Set! Enthält die wichtigsten Standard-Instrumente und Synthsounds für Live-Musiker. Hervorragende Spielbarkeit und Durchsetzungskraft.

„ORGAN SESSION"

Eindrucksvolle Emulation der legendären Hammond B3. Wunderbar schmatzende Orgel-Sounds mit Key-Klick und regelbarer Percussion. Füt Rock, Pop und Jazz.

ALLGEMEINE INFORMATIONEN

Die oben aufgeführten Soundsets sind für folgende Geräte erhältlich:

- *MOTIF XF, MOXF, MOTIF XS, MOTIF-RACK XS, S90 XS / S70 XS, MOX, MOTIF ES, MOTIF- RACK ES, S90 ES, MO6, MO8*
- *Einige Soundsets sind nicht in allen Formaten lieferbar. Die neueren Soundsets werden vorrangig für MOTIF XF, MOXF und MOTIF XS angeboten.*

Die Soundsets enthalten in der Regel 128 Voices. Dazu kommt je nach Gerät zusätzlicher Content wie Performances, Samples, User Arpeggios und WAV-Loops.

Bitte informieren Sie sich auf www.easysounds.de über die weiteren Details.

Preis je Soundset = 35,- EUR

Die Soundsets sind erhältlich bei:
EASY SOUNDS – Peter Krischker
vertrieb@easysounds.de
http://www.easysounds.de

IMPRESSUM & WEITERFÜHRENDE LINKS

WICHTIGE WEBSITES FÜR MOTIF-USER

Offizielle, internationale Yamaha Website für Synthesizer mit umfangreichem Downloadbereich
http://www.yamahasynth.com/

Offizielle Homepage von Yamaha Music Europe GmbH
http://www.yamaha-europe.com

Amerikanische MOTIF Support-Website mit Forum + KEYFAX Webshop + „XSpand Your World" Downloads
http://www.motifator.com/

EASY SOUNDS Website + Webshop
Sounds und USB-Sticks für Yamaha-Synths
http://www.easysounds.de

John Melas MOTIF Site
Editoren für die MOTIF-Serie
http://www.jmelas.gr/motif/

MUSIC PRODUCTION GUIDE HISTORY

Sie können eine kombinierte Datei mit allen bisherigen Ausgaben mit dem folgenden Direktlink von der EASY SOUNDS Website herunterladen:
http://www.easysounds.eu/NewsGuides.zip
Die Größe der ZIP-Datei beträgt ca. 60 MB.

Eine Gesamtübersicht mit den Themen aller bisherigen Ausgaben können Sie mit diesem Link herunterladen:
http://www.easysounds.eu/History.zip

Außerdem gibt es hier einen kostenlosen MOTIF XS Quick Guide, der sich aus den bisherigen Einzel-Beiträgen zum MOTIF XS im MOTIF News Guide zusammensetzt:
http://www.easysounds.eu/MotifXSGuide.zip

YAMAHA MUSIC PRODUCTION GUIDE

Der offizielle News Guide zur Yamaha Music Production Produktlinie und Computer Music Instruments

Herausgegeben von

EASY SOUNDS
Peter Krischker
Am Langberg 97 A
D-21033 Hamburg
Telefon: 0 40 - 738 62 23

In Kooperation mit

Yamaha Music Europe GmbH
Siemensstraße 43
D-25462 Rellingen
Telefon: 0 41 01 - 30 30

e-mail: motifnews@easysounds.de

Der kostenlose Music Production Guide enthält News, Tipps & Tricks, Softwareangebote und Interviews rund um die Yamaha Synthesizer der MOTIF-Serie, S-Serie, MO-Serie, MM-Serie, Tenori-On und Beiträge zu Recording, Software und Computer Music Instruments.

Sie können den kostenlosen Music Production Guide mit einer formlosen e-Mail abonnieren oder abbestellen:
motifnews@easysounds.de